N.40 MARZO-APRILE 2023



SPECIALE EDICOLANTA

PC versus CONSOLE nel 2001

Da EGM n.6



SYNDICATE WARS

OFF TOPIC...

THE LAST OF US

PICARD (III STAGIONE)

Inoltre in questo numero:

CHOPPER COMMAND - BEAUTY AND THE BEAST

SILKWORM - SUPERFROG



HAVE YOU GOT WHAT IT TAKES TO BE A TOP GUN

TOP GUN ti mette ai comandi di un F14 Tomcat. I "Vector Graphics" e lo schermo diviso ti permettono di giocare contro un'altra persona o contro il computer.

Le armi a tua disposizione in questo duello aereo all'ultimo respiro sono i missili a ricerca di calore e una mitragliatice 20 mm a fuoco rapido. Sei pronto? Allora entra in area off limits.

Lit. 19.900
COMMODORE 64



Lit. 19.900
SPECTRUM/AMSTRAD

È un'esclusiva MASTERTRONIC, Via Mazzini 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255

40 VOLTE… MA IN SUPER RITARDO

Come avrete notato il numero che avete appena scaricato è uscito in super ritardo e non posso che scusarmi per questo slittamento, ma a mia discolpa devo confessarvi che il materiale "originale" (cioè non ripreso da vecchi post della pagina Facebook) è ormai l'85% della rivista.
Vi basti pensare che dei giochi che troverete nelle prossime pagine i soli Silkworm e Superfrog sono stati ripresi da materiale già scritto, mentre Chopper Command, Beauty & The Beast e Syndicate Wars sono pezzi totalmente originali,
Per la verità il titolo Activision per Atari 2600 aveva un suo post, ma per la prima volta nella storia della rivista ho preferito riscriverlo da zero.
Un discorso simile merita anche il buon vecchio Superfrog: se è vero che quanto avevo scritto nel "lontano" giugno 2018 è rimasto per larga parte nell'articolo, è altrettanto giusto segnalare che il mio giudizio sul titolo è stato rivisto in negativo.
Forse all'epoca avevo ancora paura di scontentare i fan del Team 17 (sempre presenti in giro per l'Internet) o forse non avevo ancora recuperato tanti titoli Amiga che negli anni successivi avrei scoperto (o riscoperto) proprio grazie alla pagina e a questa rivista, ma qualunque sia la motivazione, ho ritenuto giusto stemperare gli entusiasmi con i quali avevo celebrato questo gioco.
Per tutti i dettagli vi rimando alla recensione.
Purtroppo un hardware che avrei voluto trattare, cioè Meta Quest 2, è slittato al prossimo numero. Sento infatti che sia giusto parlarvi di questo visore, oramai arrivato alla sua piena maturità, analizzando il parco software e l'esperienza vissuta fino ad ora "con lui",, ma dedicandogli un maggiore respiro rispetto a quanto avrei potuto fare adesso.
Per il resto troverete le classiche rubriche di "fine rivista", che spero apprezziate come plus del mondo della storia dei videogames (e non solo) che cerco di portarvi in queste pagine.

Non mi resta che ringraziarvi per aver scaricato il numero ed augurarvi una piacevole lettura!

Massimiliano Conte

IN QUESTO NUMERO...



ISTRUZIONI PER L'USO

IL GIUDIZIO FINALE

Alla fine di ogni gioco che troverete in questo numero ci sarà uno spazio come questo all'interno del quale vedrete un giudizio che cercherà di riassumere se il titolo merita di essere giocato anche oggi da giovani e meno giovani.
Le domande a cui idealmente vorrei rispondere sono le seguenti:

- **Il titolo ha retto bene lo scorrere degli anni?**
- **E' talmente ben fatto che potrebbe piacere anche ai nostri figli?**
- **Si adatta alle necessità di un quarant'enne che ha sempre meno tempo da dedicare ai videogiochi?**
- **Se non lo avete mai giocato, è il caso di provare a recuperarlo?**

I giochi migliori potranno poi venire premiati da due medaglie ben precise:



Un titolo da recuperare per gli appassionati del genere e/o di quella particolare epoca storica. Per quanto bello, gli altri potrebbero rimanere con questa lacuna ludica per dedicarsi ad altro più vicino ai loro gusti.



Un titolo che ha fatto storia: una pietra miliare che ogni appassionato di videogame dovrebbe giocare almeno una volta nella vita! Non ci sono generi, anni e piattaforme preferite che tengano. Ancora oggi è un gran gioco

Sia ben chiaro: un gioco che non guadagna questi riconoscimenti potrebbe essere comunque un gioco valido, ma qualcosa non gli permette di raggiungere l'eccellenza.



Cari AntaGamers, quando vedete questo riquadro vuol dire che tocca a voi! Infatti questo spazio delle recensioni conterrà i commenti più interessanti e simpatici emersi dai post pubblicati sulla pagina Facebook di AntaGamers.

PS: Laddove necessario i commenti potrebbero venire accorpati o modificati senza alterarne, però, il significato.

LA STAMPA DELL'EPOCA...

Nei riquadri come questo andrò ad analizzare come quel determinato gioco venne recensito dalla carta stampata dell'epoca e, se possibile, andrò anche a comparare le recensioni scritte all'uscita del gioco per capire ancora più a fondo come quel titolo venne **accolto**: fu compreso appieno? Fu sottovalutato... o forse sopravvalutato? O magari un grande classico venne colpevolmente ignorato?







Le pagine che avete virtualmente tra le mani sono state realizzate grazie alle donazioni dei seguenti "Antagamers"

STEFANO PICCINNI, DANIELE PINCHERA, LUCIANO ZENI, ROBERTO DE DOMENICI, ANDI LOCA, PIERO, STEFANO ROSELLINI, CARLO T, Alessandro Socci, Daniele, Davide Gambacciani, Fabrizio Lodi, Leonardo Moro Moretti, Roberto Barabino, Roberto Lari, Roby, Umberto De Tomi, Ciro, Costantino Apostolakis, Fabio Talpone, Francesco Anedda, Giuliana Dea, Mario Ciciotti, Matteo, Maurizio Faccin, Paolo Panzarasa

E un ringraziamento particolare per il supporto a
www.retroedicola.com
Gameplay Retrogame World
Il gruppo Facebook "Il Tempio dei Videogames"

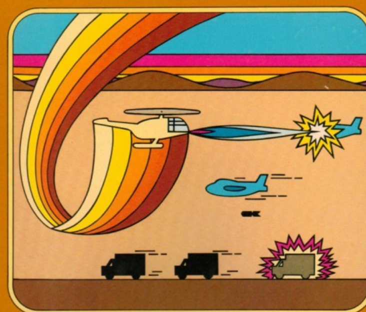
Per qualsiasi comunicazione potete scrivere al seguente indirizzo:
antagamers99@gmail.com

V 1.1

CHOPPER COMMAND

Ho sempre adorato la netta separazione concettuale dei titoli prodotti da Activision su Atari VCS/2600: un primo filone dei loro giochi cercava di essere nuovo ed originale mentre un secondo pescava a piene mani i gameplay consolidati di grandi classici e li riproponeva su quella console con la palese intenzione di dimostrare che la "libera interpretazione" di Activision era nettamente migliore della conversione originale realizzata da Atari.
Un modo come un altro per dimostrare a Ray Kassar (capo di Atari) quale fosse il valore dei programmatori nell'economia del business dei videogame: ogni titolo rilasciato da Activision doveva in qualche modo far rimpiangere ad Atari il fatto di essersi lasciata "scappare" dei programmatori tanto bravi.
Chopper Command appartiene esattamente a questo secondo filone: è infatti un clone di Defender, ma più veloce e giocabile della conversione ufficiale realizzata da Bob Polaro.
Il titolo proposto da Activision aveva la stessa struttura del famoso arcade: nella schermata principale a scorrimento orizzontale si dovevano difendere degli obbiettivi a terra da nemici volanti mentre un piccolo radar inferiore aiutava il giocatore a pianificare al meglio i propri spostamenti.
In questa versione targata Activision veniva però abbandonato il tema fantascientifico in favore di uno scenario di guerra contemporanea: il mezzo da voi comandato - come intuibile dal titolo della cartuccia - era un elicottero militare, così come elicotteri (e aerei) erano anche i nemici, mentre gli obbiettivi oggetto ella vostra difesa diventavano qui dei camion da trasporto. Per il resto il gameplay aveva, almeno ad un primo impatto, il medesimo svolgimento di Defender, cioè quello di distruggere ondate sempre più agguerrite di nemici cercando di salvare più convogli possibili per raggiungere punteggi sempre più alti.

Come avrete notato ho però indicato che tale impressione era solo iniziale. Continuando a giocare, infatti, emergevano delle riduzioni notevoli nello schema di gioco che lo rendevano meno interessante di Defender.
Nell'originale i coloni da voi dife-



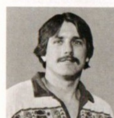
Copertina nel pieno stile delle confezioni Activision dell'epoca. Forse non così riuscita come altre della stessa casa.



Il gioco propone tutto quello che ha da offrire in questa schermata. Potrebbe sembrare poco, ma l'ottima realizzazione tecnica contribuisce ad aumentarne la longevità.

HOW TO BECOME A "COMMANDO" AT CHOPPER COMMAND™ BY ACTIVISION.®

Tips from Bob Whitehead, designer of Chopper Command.



Bob Whitehead is a Senior Designer at Activision. Before creating Chopper Command,™ Bob designed Boxing, Skiing and Stampede™ for Activision.

"As you'll soon discover, Chopper Command takes quick reflexes and keen coordination. However, there is a strategic side to the game as well.

"For example, your truck convoys will always travel from the right to the left. And so will the enemy formations. Knowing this, you can position yourself at the left side of the screen and start firing as soon as the enemy aircraft appear. This is important because your helicopter's chances of being hit by a multi-warhead missile increase the closer the enemy aircraft get. The enemy pilots are real kamikazes, too, and they'll collide with you if they can't shoot you down.

"Good luck! I hope you have as much fun playing Chopper Command as I had designing it. God Bless."

Bob Whitehead

P.S. Drop me a line. I'd sure like to hear how our guys are doing at the front.

Anche per questo gioco, armandovi di Polaroid ed inviando una bella foto del vostro punteggio superiore a 10.000 punti, avreste potuto ricevere a casa la toppa del campione messa in palio da Activision!



**Come da tradizione anche nel manuale di Chopper Command una pagina intera veniva dedicata all'autore del programma, con tanto di faccione, firma e qualche "consiglio" sulle tecniche di gioco.
Credo che al buon Bob facessero però più piacere i Dollari guadagnati dalle copie vendute, bonus che Activision prevedeva (a differenza di Atari) per i suoi programmatori.**

si venivano rapiti fisicamente dagli alieni, dandovi la possibilità di salvarli distruggendo l'ufo che li aveva prelevati e, in caso di un vostro fallimento, i coloni rapiti tornavano sottoforma di temibili mutanti.
In Chopper Command, invece, i nemici distruggevano direttamente i camion da voi protetti, per di più con colpi spesso sparati subito prima di essere distrutti, un dettaglio che rendeva molto frustranti e meno strategici certi momenti di gioco.
In sostanza nel titolo Activision bisognava abbattere tutto quello che volava il prima possibile e... stop.
Inoltre per far questo avevate a disposizione solo il vostro cannone, laddove in Defender si avevano anche delle smart bomb il cui utilizzo (limitato) doveva essere centellinato nel tempo.

Insomma, le partite a Chopper Command erano più ripetitive di quelle di Defender (anche della discussa versione realizzata da Bob Polaro per questa console) e rischiavano di venire a noia più facilmente, anche perché questo gioco vantava una difficoltà mediamente alta, con nemici veloci, abili a sparare e con la simpatica inclinazione di diventare kamikaze, al punto che la maggior parte dei vostri "game over" era il frutto di collisioni con i (folli) mezzi nemici.
Quello in cui però Chopper Command eccelleva era nella sua realizzazione tecnica: scrolling fluido, collisioni precisissime, oggetti a schermo privi di qualsivoglia sfarfallamento e controllo dell'elicottero immediato e reattivo.
Insomma, guardando in parallelo le due cartucce, una prestava il fianco a critiche dove l'altra eccelleva e... viceversa.

Per una volta possiamo quindi dire che la sfida Atari/Activision si concluse con un sostanziale pareggio, anche se vi lascio al commento qui sotto per qualche dettaglio in più.

Nota finale per l'autore del gioco: si tratta di Robert "Bob" Whitehead, storico programmatore Atari del VCS che ha realizzato per questa console Blackjack, Starship, Football, Casino, Home Run e Video Chess.
Diventato uno dei quattro "ribelli" fondatori di Activision, ha poi programmato, sempre per VCS/2600, Skiing, Boxing, Stampede, Sky Jinks e Private Eye ■



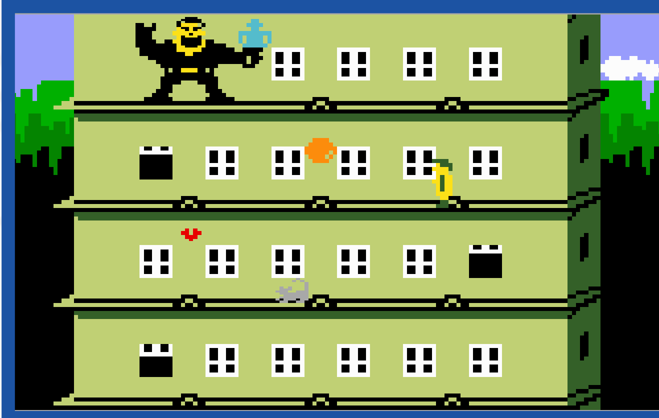
Difficile giudicare Chopper Command in senso generale. Il titolo, come detto, è tecnicamente notevole, fluido, veloce e mostra come si possano sfruttare a dovere le capacità del VCS per riprodurre al meglio un titolo "Defender-like".
Peccato che rispetto all'originale le situazioni di gioco e le strategie da adottare siano decisamente più limitate andando parzialmente a ridurre il valore globale del prodotto. Negli stessi 4K di memoria la conversione di Defender offre delle meccaniche più varie e divertenti, ma anche una realizzazione decisamente più discutibile. Alla fine mi sento proprio di dire che "tra i due litiganti, il terzo gode", cioè il titolo migliore del genere su questa console rimane Stargate/Defender II. Comunque una partita a Chopper Command (come al primo Defender) la si può sempre fare!

NEW BEAUTY & THE BEAST

Il parco videogiochi Intellivision ha sempre avuto due grossi punti deboli, almeno guardando ai suoi giochi con l'occhio del pubblico dell'epoca.
Il primo era l'assenza di versioni domestiche di coin-op ufficiali, un campo nel quale rimanevano solo le briciole se pensiamo alla concorrenza di Atari e Coleco sul suolo americano nei primi anni ottanta e che, bisogna sottolinearlo, raramente veniva colmato da Mattel Electronics con versioni "clonate" dei gameplay originali.
Il secondo punto nel quale la potente macchina Mattel risultava avere un'ulteriore problema era nei titoli "action" di stampo arcade: il software Intellivision, forse anche per la natura particolare dei suoi controller, sembrava eccellere in altri generi e i titoli che richiedevano colpo d'occhio e riflessi rapidi, semplici ed immediati, erano una minoranza.
L'etichetta Imagic, con Beauty & The Beast, sembrò voler fornire ai possessori della console un prodotto che andasse a colmare in un sol colpo proprio queste due lacune del catalogo Intellivision. Onestamente non si sa quanto questa fu una scelta consapevole o una casualità, ma è innegabile che il risultato finale fu uno dei titoli più apprezzati su questa macchina (e forse il migliore del genere su Inty).

Il gameplay di questa cartuccia prevedeva che il protagonista del gioco, Bashful Buford, dovesse scalare un enorme grattacielo evitando vari ostacoli sul suo cammino per liberare la dolce Tiny Mabel dalle grinfie di Horrible Hank.
Ora, per quanto il nome del cattivone e la stessa illustrazione della scatola suggerissero si trattasse di un essere umano (di dimensioni esagerate) vi basterà dare un occhio alle schermate di gioco per vedere quanto questo Hank assomigliasse stranamente ad un enorme scimmione.
Coincidenze?
Non direi proprio, visto che tutto l'impianto di gioco è "fortemente ispirato" dallo stile del famoso arcade Donkey Kong.
Certo, qualche differenza rispetto al grande classico Nintendo c'è… qui il palazzo non è in costruzione ma bello che finito; al posto del martello ci sono dei cuori lanciati dalla bella Tiny Mabel capaci di rendere l'eroe temporaneamente invulnerabile e invece delle scale bisogna utilizzare delle finestre aperte per salire al piano superiore.
Ok, possiamo dire che in fondo è solo quest'ultimo elemento a distinguere davvero il gameplay del titolo Imagic dall'originale, ma bisogna anche riconoscere che si tratta di una variazione

L'inizio della nostra avventura: si può notare sia dall'ampiezza del palazzo che dall'alta vegetazione sullo sfondo.



Non molti giochi casalinghi potevano sfoggiare una schermata del genere tra un livello e l'altro.



LA STAMPA DELL'EPOCA...

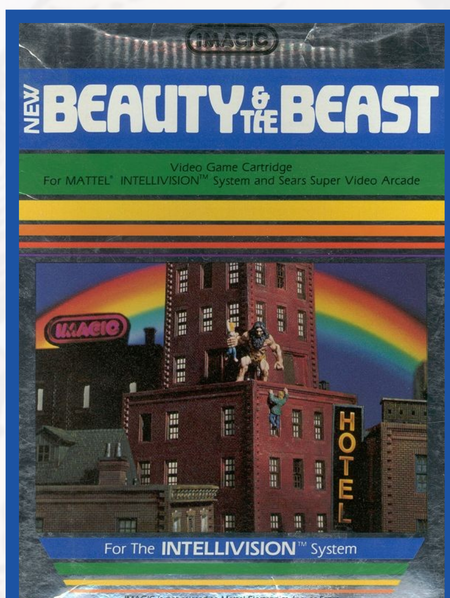

a che Gioco Giochiamo?

E' nel numero 4 di Videogiochi, pubblicato ad aprile 1983 (quarant'anni fa giusti giusti, nemmeno a farlo apposta) che Beauty & The Beast viene presentato ai lettori della rivista con un articolo lungo quasi tre pagine. Nell'introduzione si accenna al fatto di come - finalmente - siano arrivate anche in Italia cartucce Imagic per Intellivision (fino a quel momento esclusive per VCS/2600). In effetti, andando a scartabellare i numeri precedenti, gli unici due titoli Imagic comparsi sulla rivista erano stati recensiti su piattaforma Atari (Fire Fighter e Cosmic Ark). Si fa cenno anche al fatto che in quel momento sono cinque i titoli Imagic disponibili per Intellivision, ma altri sono in arrivo nei mesi a seguire (oggi sappiamo che alla fine Imagic produrrà un totale di ben 14 cartucce, 8 delle quali in esclusiva per la console Mattel… non male!).
L'articolo prosegue poi raccontando la "storia" del gioco e spiegando cosa si debba fare per guadagnare punti, che poi è riassumibile in un semplice "scala più velocemente possibile il grattacielo evitando tutti gli ostacoli presenti". E a proposito di ostacoli vengono elencate le quattro tipologie di "nemici" presenti: topi e macigni, evitabili saltando, per poi passare a uccelli e pipistrelli che, invece, devono essere schivati cambiando piano o riuscendo a posizionare l'eroe in maniera tale che la loro traiettoria passi sopra la sua testa.
Come ben sappiamo lo stile di Videogiochi prevede che, giunti a questo punto, l'articolo si concentri sulle modalità per guadagnare punti e sulle migliori strategie per affrontare il gioco… beh, vi confermo che anche queste pagine non fanno eccezione!
Il tutto si conclude con un veloce commento dell'autore circa il valore di Beauty & The Beast, definito come "*il miglior gioco Imagic per Intellivision*". Ad essere particolarmente apprezzata è la sua capacità di far venire al giocatore la voglia di iniziare una nuova partita per migliorare il risultato precedente.
Proprio come scritto alla fine dell'articolo, questo è un "*… buon segno. Se ne volete ancora vuol dire che avvince e piace*".
E visto che abbiamo un po' di spazio andiamo a vedere quali termini un po' desueti e strani si annidano in questo articolo (ricordo che questa rivista ci ha abituati a terminologie un po' "particolari", dettate dalla giovane età del medium e anche un po' dai quarant'anni trascorsi): scopriamo così che gli uccelli e i pipistrelli si muovo a "**sinusoide**", correttissimo**…** ma in quanti redattori oggi lo utilizzerebbero con cognizione di causa e, allo stesso tempo, quanti lettori riuscirebbero a capire quale traiettoria seguono i volatili del gioco?
Mannaggia a noi e al progressivo impoverimento della nostra bellissima lingua!
Segnalo anche un "**raccimolare**" scritto con "doppia c": leggendolo ho creduto potesse essere una forma corretta ma poco utilizzata, invece ho scoperto di aver dato troppo credito a chi ha scritto l'articolo: "raccimolare" era sbagliato nel 1983 tanto quanto è sbagliato oggi.

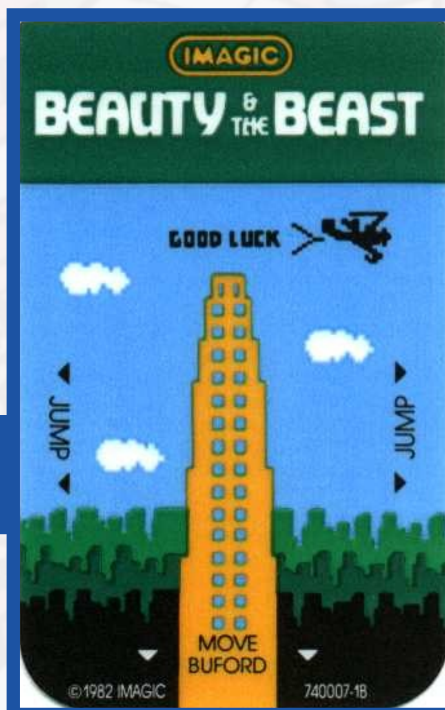
Scansioni riviste: www.retroedicola.com (Videogiochi)

che rende più varie e imprevedibili le partite, considerato che queste maledette finestre si aprono e si chiudono casualmente, donando al gioco un elemento di casualità sempre molto gradito nei titoli dell'epoca.

Da un punto di vista tecnico il gioco spicca per una fluidità ottima ed una giocabilità elevata, concedendosi anche qualche piccolo tocco di classe come, ad esempio, la schermata di intermezzo che mostra la vostra posizione nel grattacielo, gli alberi presenti sullo sfondo che diventano sempre più bassi mano a mano che il protagonista sale i piani della struttura e, dulcis in fundo, anche una piccola



Guardando attentamente l'immagine di copertina vi accorgerete che non si tratta di un disegno, ma di una miniatura con i personaggi realizzati in plastilina… e non è nemmeno l'unica di Imagic ad essere stata realizzata con questa tecnica.



La overlay del gioco aveva soprattutto una funzione estetica visto che il tastierino numerico del controller non serviva a nulla in questo particolare gioco.



Siamo arrivati ai piani alti, tanto che sullo sfondo degli alberi si vedono solo le cime.



Ed ecco l'ultimo livello. Buttando giù Horrible Hank dal palazzo, tutto sarebbe ricominciato dal principio ad un livello di difficoltà più elevato, proprio come i classici arcade dell'epoca.

schermata di fine gioco con il perfido Horrible Hank che precipita dalla sommità del palazzo… cosa che ci riporta alla mente un altro scimmione, questa volta cinematografico.

Graficamente siamo ben distanti dalla definizione offerta dalle macchine da sala o dalle console più moderne che si stavano affacciando sul mercato in quel momento (come Colecovision o Atari 5200) ma il risultato finale è comunque buono e godibile una volta comparato alle capacità dell'hardware a disposizione.
Lato audio il titolo offre jingle orecchiabili ed effetti coerenti che, alla fine, è esattamente ciò che ogni giocatore Intellivision si aspetterebbe da un gioco di buona qualità per la propria console.

Ma chi ha realizzato un prodotto così buono?
Beh, andando a vedere i crediti di Beauty & The Beast scopriamo che gioco è il frutto del lavoro svolto da due programmatori: Wendell Brown e Dave Durran. Il primo si è occupato del codice, delle grafica e della struttura di gioco, mentre il secondo è autore del comparto audio.

Scendendo più nel dettaglio e guardando il curriculum dei due in casa Imagic scopriamo che:
- Wendell Brown è stato autore di altre due cartucce: Novablast (versione Intellivision) e Moonsweeper (versione Colecovision).
- Dave Durran ha invece curato gli effetti audio per molti titoli Imagic per Intellivision come Tropical Trouble, Swords & Serpents, Dragonfire, Atlantis, Microsurgeon e Demon Attack, oltre ad aver realizzato nella sua totalità (codice, grafica e suono) il gioco Fantom.

Senza anticipare quello che sarà il commento che potete leggere qui sotto, posso però confermarvi che siamo di fronte ad uno dei titoli d'azione sicuramente (e giustamente) più apprezzati per la console Mattel.
Il fatto che questo sia arrivato nei negozi per merito della Imagic al pari di altri titoli di qualità (Demon Attack, Swords & Serpents, Atlantis) o di altre cartucce particolarmente originali (Dracula, Microsurgeon, Truckin') ci fa capire quanto questa etichetta dalle scatole argentate abbia contribuito a rendere ancora più ricca la già ottima ludoteca di Intellivision. ■



Sì, essendo il miglior titolo in "stile" Donkey Kong pubblicato su Inty ed essendo anche uno dei titoli di stampo arcade più belli, sfidanti e giocabili per questa console, Beauty And The Beast si guadagna con assoluto merito la medaglia Silver di Antagamers.
Consigliato a tutti gli appassionati di titoli "arcade style" amanti dell'Intellivision, questo gioco ha il solo difetto di risultare forse un po' ripetitivo alla lunga, ma è innegabile che riesca ad offrire tanto sano divertimento con una sfida che solo inizialmente sembra facile,ma tende già a complicarsi dal secondo palazzo.
Non va dimenticato inoltre che questo prodotto di Imagic umilia e ridicolizza la (pessima) conversione ufficiale di Donkey Kong pubblicata per Intellivision, sempre nel 1982, da Coleco: esempio perfetto di quanto una macchina possa risultare valida o mediocre a seconda del programmatore che la utilizza.

TARZAN Owned by EDGAR RICE BORROUGHS, Inc.
And Used by Permission

Tarzan®



La leggenda
di un bambino rapito,
poi allevato dalle scimmie.
Il bambino divenne un uomo

IL SIGNORE DELLA GIUNGLA

L. 19.900
Commodore 64
Spectrum
Amstrad

martech

SOFT center

Distribuito da **MASTERTRONIC/SOFT CENTER** - Via Mazzini 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255

SILK WORM

Può un arcade passato abbastanza in sordina nelle nostre sale giochi diventare un titolo famosissimo e apprezzato sul nostro fidato Commodore 64? Normalmente la risposta dovrebbe essere "NO", ma il gioco di cui parliamo oggi, Silkworm, è la classica eccezione che conferma la regola.

Prova ne è che moltissimi possessori del C64 impararono ad adorare questo titolo senza aver mai visto il coin-op originale nel bar sotto casa o nella loro sala giochi di fiducia, un elemento che, come detto, all'epoca spesso decretava il successo di un gioco per computer.

Quale fu allora il motivo di questo grande amore verso questa conversione?



Non proprio la più bella copertina di quegli anni... ma sicuramente il gioco all'interno valeva la pena di essere acquistato.



Grafica pulita, definita, simile all'originale, con collisioni perfette e scrolling fluidissimo. La perfetta sintesi di come il C64 poteva convertire in 64 K alcuni giochi arcade senza perdere lo spirito del titolo originale.

Immagini di gioco da www.mobygames.com



Se avete avuto il gioco originale questa è un'altra copertina con cui potreste averlo trovato nei negozi.



Uno dei boss di fine livello.
In realtà questo grosso elicottero tornerà spesso come boss (incluso l'ultimo livello, che aveva una conclusione diversa dal coin-op)

Semplicemente Silkworm su C64 poteva contare su di una realizzazione tecnica sopraffina, con uno scrolling fluido ed una giocabilità altissima (anche se la difficoltà del titolo era piuttosto alta). Inoltre il gioco aveva una modalità multiplayer davvero rara all'epoca: i due giocatori dovevano collaborare pilotando mezzi completamente diversi: un elicottero e una jeep.
Questa collaborazione noi ragazzini dell'epoca, al punto che ognuno si specializzava nel tenere l'una o l'altra tipologia di macchina da guerra accrescendo il divertimento in maniera esponenziale e facendo sentire ciascuno "bravo" nel proprio ruolo.
Da non sottovalutare anche il fatto che questa tipologia di gameplay, forniva anche al singolo giocatore una longevità doppia, visto che si poteva affrontare la partita con due mezzi così diversi: una volta finito il gioco



Giulio Cesare
Non posso che condividere l'entusiasmo per la qualità di questa conversione, conferma del talento di Sales Curve (come non ricordare le altrettanto riuscite versioni home computer di Rodland e Indy Heat?). La SCI in seguito si occuperà del tie-in de "Il tagliaerbe" (The Lawnmower Man), limitato nella giocabilità ma tecnicamente all'avanguardia, e poi diverrà famigerata per aver distribuito un certo giochino di guida leggermente sopra le righe (Carmageddon), prima di essere acquisita da Eidos e quindi confluire nell'attuale Square Enix.



Ecco il mini-boss componibile che si formava dall'unione di vari mezzi nemici.
Per noi, ragazzi anni 80 cresciuti a robottoni giapponesi, un elemento molto apprezzato nel design del gioco.

LA STAMPA DELL'EPOCA...







La recensione della versione C64 di Silkworm arriva sulle pagine di Zzap! nel numero di maggio 1989.
L'articolo occupa due pagine e ci sono ben tre commenti dei redattori, tutti altamente soddisfatti della conversione tanto che tutti ne consigliano caldamente l'acquisto.
Due box appositi indicano le caratteristiche di gioco dell'elicottero e della jeep, illustrando le peculiarità dei due mezzi.
Al termine trova posto la classica pagella della rivista che assegna un bel 91% di globale annotando che si tratta di "*una conversione veloce, frenetica e praticamente perfetta*". Da notare anche un ulteriore voto, indicato come "fattore di conversione" - poi scomparso dalla rivista - che ottiene il medesimo punteggio: 91%.
A settembre 1989 viene dedicato un "update" al gioco nel quale viene assegnato un voto alle versioni Spectrum e CPC. La prima si porta a casa un 85% perché la grafica monocromatica è veloce, anche se lo scrolling è "*pessimo*", ma non abbastanza da compromettere il risultato finale. Su CPC il voto è leggermente più alto (89%) perché viene apprezzato il fatto che la grafica sfrutti le capacità del computer Amstrad. Peccato che anche in questa versione si debba digerire uno scrolling disastroso.





Un mese prima rispetto a Zzap!, ad aprile 1989, le versioni Amiga e ST del gioco vengono valutate da TGM ed ottengono rispettivamente un 86% e un 83%. Per quanto riguarda la versione Commodore viene apprezzato "*l'ottimo uso dei verdi e dei grigi*". Gli sprite, pur piccoli, sono ricchi e vari in termini di dettaglio mentre il sonoro è "*di prima categoria*". Su ST meno colori, sonoro più debole e scrolling un pizzico più stentato fanno scendere la valutazione di qualche punto, anche se rimane un "*gran gioco*" anche su ST.
Ora permettetemi di dire che, considerati certi voti assegnati a titoli ben più discutibili da questa testata, ancora adesso non mi capacito di come la conversione quasi "arcade perfect" per Amiga non abbia ricevuto un voto ben superiore qui su TGM. Passi la versione ST, che qualche limitazione hardware aveva oggettivamente reso meno bella, ma non assegnare un voto che raggiungesse almeno 90% a quella Amiga è inspiegabile.
Chi lo sa, magari la redazione pensava che convertire un arcade su Amiga fosse relativamente facile e quindi Silkworm non meritasse un encomio… beh, niente di più sbagliato! Il futuro avrebbe dimostrato quanto rari sarebbero stati i porting così ben fatti sul computer a 16 bit della Commodore.







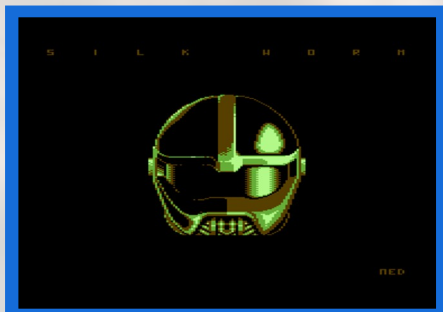
K a giugno e a settembre del 1989 riserva a Silkworm due piccoli riquadri: il primo è dedicato al porting su Atari ST, assegnando a questa versione un voto di 735, mentre il secondo si concentra sul C64, arrivando ad un ben più lusinghiero 845. Nessuna traccia, invece, di una valutazione per l'ottima versione Amiga… peccato, visto il valore del gioco.





A dicembre 1989 Guida Ai Videogiochi dedica a Silkworm una recensione sia della versione Amiga che di quella C64. I due giochi vengono valutati più o meno allo stesso livello con un punteggio di interesse pari a 17 (su una scala massima di 20 punti).
L'articolo sottolinea come sia raro trovare conversioni così fedeli dei cabinati sin dall'inizio del pezzo. Si passa poi ad analizzare il gioco nelle sue meccaniche per concludere con una speranza: visto questo ottimo risultato della Virgin Games, il redattore si augura che anche Shinobi, già annunciato sotto questa etichetta, possa avere la medesima qualità. Oggi sappiamo che sarà così, anche se la storia videoludica tende un po' a scordare anche questo titolo. Altra analisi interessante dalla comparazione diretta delle due versioni è che quella 8 bit, pur avendo meno nemici a schermo, risulta più difficile di quella 16 bit.
La rivista ritorna poi sul gioco il mese successivo, gennaio '90, con un update nel quale analizza le altre versioni e dichiarando che quella ST è inferiore a quella Amiga, ma comunque godibile, quella CPC è buona pur avendo sprite piccoli (nessun cenno al pessimo scrolling) mentre quella Spectrum è eccellente a prescindere dalla monocromia della grafica, sottolineando che il sonoro è migliore su macchine Sinclair dotate di 128K, taglio di memoria che permette di avere la musica nell'introduzione.

Scansioni riviste: www.retroedicola.com



Durante il caricamento del C64 questa era la schermata che vi teneva compagnia.

con l'elicottero o con la jeep (cosa per nulla facile) si poteva poi ricominciare con l'altro mezzo, dovendo riadattare il proprio stile di gioco alle caratteristiche offerte dalla "nuova" macchina da guerra.

Il coin-op originale, programmato da Tecmo, fu rilasciato nel 1988 e rappresentava un genere che nelle sale arcade godeva di grande popolarità in quel pe-

AMSTRAD CPC



Su CPC abbiamo colori ultrasaturi e brillanti, soprattutto se confrontati con la paletta del C64 e per quanto in alcune recensioni dell'epoca si sia parlato di sprite piccoli, in realtà qui gli sprite sono molto più grandi che su Amiga, ST e C64. Quella che in realtà risulta piccola è invece l'area di gioco.
L'audio si attesta su di un livello più che buono sia a livello di musica (presente solo nell'introduzione) che di effetti sonori.
Ad affossare il gioco sul computer Amstrad è invece lo scrolling… in una parola: terribile. La velocità di gioco è inoltre rallentata al punto che tutto ciò che vedete a schermo sembra muoversi in una specie di melassa trasparente.
Forse per quello che offriva questo computer era un risultato comunque buono, ma rimane il peggior porting di questo lotto.

ZX SPECTRUM



Per ZX Spectrum il gioco vendette un botto in UK, diventando uno dei titoli più apprezzati per quel computer nel 1989 (e anche successivamente). Facile capire il perché: sprite e area di gioco sono del tutto simili alla versione Amstrad CPC, ma la velocità di movimento e di scrolling del gioco sono totalmente su un altro pianeta. Detto tra di noi, meglio tutta la vita una grafica monocromatica come questa se a beneficiarne sono la giocabilità e la fluidità del titolo.
Anche lato sonoro il titolo si attesta su buoni livelli con effetti convincenti.
Bel lavoro, caro vecchio Speccy!



Non solo grossi elicotteri, ma anche grossi cingolati in questo gioco!

riodo: lo spara e fuggi laterale. Silkworm era veloce, pieno di nemici e con alcune trovate davvero interessanti che andavano oltre ai due mezzi pilotabili. Ad esempio divenne famoso l'elicottero mini-boss che si componeva attraverso l'unione di alcuni mezzi più piccoli, in pieno stile cartone animato giapponese... e non passò inosservata la presenza di enormi robot tra le fila dell'esercito avversario.

Per fortuna tutti questi elementi, che in sala giochi effettivamente non erano così rari ma nell'ambiente domestico erano molto meno diffusi, vennero mantenuti anche sulle piattaforme casalinghe, sia a 8 che a 16 bit.
L'ottima conversione di Silkworm venne effettuata da Random Access, che i più conoscono come SCi (abbreviazione di The Sales Curve) e distribuita

AMIGA



La versione Amiga presentava sprite più piccoli dell'originale da sala, ma una giocabilità e una resa grafica assolutamente paragonabili all'arcade. Non possiamo parlare di porting "arcade perfect" ma di certo, rispetto a tante porcherie uscite negli anni successivi, qui bisogna solo apprezzare il lavoro svolto e godersi il titolo sul 16 bit Commodore (magari in compagnia di un amico).

ST



Meno colori, scrolling più incerto ed accompagnamento musicale di qualità inferiore rendono la versione Atari ST del gioco una riduzione di quanto visto su Amiga. Se all'epoca, non si aveva la possibilità di giocarlo al bar sottocasa o sull'Amiga di un amico, ci si poteva accontentare anche di questa versione: fa quello che deve fare, ma senza grandi picchi.

Nicola Russo



Grazie per la bellissima recensione!! Completa di tutto!! Personalmente considero questo gioco uno dei giochi più belli che abbia giocato sul Commodore 64!! Praticamente un capolavoro!! All'epoca io pilotavo l'elicottero e il mio amico Alessandro guidava la Jeep!! Quante partite!! Soprattutto.. "Facciamo l'ultima e andiamo a studiare?" Va bene.. e altre due ore a Silkworm.. Ricordo che una volta scambiammo i ruoli e fu un disastro per entrambi...
Grazie per avermi fatto ricordare una perla di gioco!! E sempre i miei complimenti!!

da Virgin Mastertronic.
Come detto, gran parte degli elementi originali presenti in sala vennero mantenuti in TUTTE le conversioni uscite, comprese anche quelle di solito più critiche per Amstrad CPC e ZX Spectrum. Ovvio che la qualità grafica variava da sistema a sistema ma (quasi) ogni macchina venne sfruttata al meglio del proprio potenziale.
Fu così che su C64 potemmo avere uno scorrimento in parallasse, una fluidità eccellente e sprite nitidi e riconoscibili, in linea con l'originale.
Quello che cambiò tra le versioni fu il finale. Nel coin-op non era previsto e i livelli continuavano ciclicamente fino alla morte del giocatore (dopo l'ultimo livello non era però più possibile continuare). Sulle conversioni

La copertina della cartuccia Nintendo NES: molto stile G.I. Joe, ma tutto sommato è forse la migliore tra quelle che abbiamo visto (non che ci volesse molto).



NES



La versione 8 bit Nintendo aggiunge una introduzione totalmente assente nell'originale nella quale viene spiegato come questa guerra nasca da una intelligenza artificiale che si è rivoltata contro i suoi creatori prendendo il controllo di gran parte dei mezzi militari del mondo. Per il resto sprite piccoli e un po' sfarfallanti per un gioco veloce e giocabile. Esteticamente però bisogna segnalare la mancanza di qualsiasi effetto di parallasse.

Karmy Santov



Oddio Silkworm, quanti ricordi! Era uno dei miei giochi preferiti su Amiga 500+, ci giocavo sia in singolo che in compagnia, quante ore e giornate di divertimento riusciva ad offrire!

UN FONDINO GENERATO DALLA IA

Cosa puoi fare al giorno d'oggi se ti manca un fondino per un articolo dedicato a Silkworm, visto che il gioco è di nicchia e non esistono art work di buona qualità da utilizzare?
Ma che domande… vai su Bing, attivi la generazione di immagini con IA e chiedi all'intelligenza artificiale (rigorosamente in inglese) di creare l'illustrazione di "*un elicottero e una jeep da guerra che distruggono un carro armato sbucando dalle fiamme dell'esplosione. Il tutto inquadrato dall'alto e con uno stile di disegno da fumetto*".

Qui accanto… potete ammirare il risultato più carino tra le quattro immagini proposte dalla IA. Non male ma, per certi versi, anche un risultato che suscita qualche legittima riflessione su tecnologie del genere.





Un doveroso omaggio anche all'arcade originale. Qualcuno di voi lo ricorda in sala giochi?

per 8 bit al termine dell'undicesimo livello appariva semplicemente il tabellone dei record, mentre su 16 bit venivate premiati per lo meno con una pagina scritta e un boss finale più simile a quello dell'arcade.
Discorso a parte per la versione NES: sull'8 bit Nintendo, infatti, vennero inseriti sia una introduzione che una sequenza finale e, particolare curioso, un boss in più subito dopo la fine del gioco.

Piccola curiosità sul gioco: Silkworm non ebbe alcun seguito ufficiale, ma proprio la SCi che lo aveva convertito, nel 1991, programmò un titolo originale chiamato S.W.I.V. (Special Weapons Interdiction Vehicle), uno shoot'em up verticale con protagonisti una elicottero e una jeep (che curiosa coincidenza!). Gli stessi programmatori scherzarono dicendo che in realtà il titolo significava Silkworm IV. Scherzo o non scherzo che fosse, bastò che le riviste dell'epoca riportassero questa interpretazione perché immediatamente S.W.I.V. venisse riconosciuto come il seguito di Silkworm... pur non essendolo. ■



Lucio Arboretti
Nel 1989 io ero già passato ad Amiga e quindi la versione che giocai di Silkworm fu quella per il 16 bit Commodore. Devo dire che avevo intravisto anche l'arcade ma non mi aveva particolarmente entusiasmato all'epoca (come quasi tutti i giochi Tecmo). Tuttavia rimasi colpito dalla qualità eccelsa della conversione su Amiga! Era praticamente un "arcade perfect" o quasi. Anzi mi sembrava per certi versi anche superiore all'originale grazie allo splendido sonoro, potente ed evocativo. Inoltre, nel 1989, Amiga non era certamente famosa per la qualità delle conversioni che giravano su di essa, quindi la sorpresa fu doppia. Il gioco, tuttavia, pur essendo di alta qualità, non riusciva a "sfondare". Ben altra cosa il suo "seguito" S.W.I.V. : uno dei. Migliori shoot-em up a scorrimento verticale mai usciti per Amiga. Ma credo sia un'altra storia, giusto?



Difficile e divertente nella sua versione per C64, questo shoot'em up orizzontale trova la sua forza soprattutto nel gameplay "personalizzato" a seconda del mezzo controllato dal giocatore. Questo espediente spinge i due player umani a specializzarsi ciascuno nel controllo della jeep o dell'elicottero, elevando la soddisfazione al cubo nel momento in cui il team riesce a "lavorare in squadra" con letale efficienza.
Ma anche da soli questo escamotage rende possibile affrontare il titolo da due punti di vista (e con due gameplay) molto diversi tra loro, raddoppiandone la potenziale longevità.
Tecnicamente il gioco su C64 ci presenta inoltre una grande competenza di programmazione che dimostra, se ancora ce ne fosse bisogno,, quanto lo spirito e la giocabilità di molti arcade del tempo fosse possibile anche su macchine "limitate" come il C64.

SUPERFROG

Prodotto da Team17 con lo scopo dichiarato di realizzare un platform che potesse dimostrare che Amiga era capace di gestire alla grande questo genere di giochi (che sembrava riuscire principalmente sulle console), Superfrog divenne in breve tempo IL gioco platform per antonomasia su questa piattaforma.
Veloce, colorato e con uno scrolling fluido, il titolo poteva contare su 24 livelli divisi in sei mondi e un sottogioco con una slot machines tra uno schema e l'atro dove giocare i crediti guadagnati che, altrimenti, potevano essere utilizzati per aumentare il vostro punteggio.
Grazie alla slot, oltre a vari bonus, era anche possibile vincere il codice per ricominciare il gioco da quel punto senza dover ripetere i precedenti livelli.
Un premio per nulla da sottovalutare!

Uscito nel 1993 ricevette ottime recensioni e ancora oggi è ricordato dalla maggior parte di noi per una serie di motivi non solo legati alla sua eccellente giocabilità.
Come non citare infatti la meravigliosa presentazione in stile cartoon che da sola occupava il primo dei 3 dischetti di gioco? Realizzata dall'animatore, fumettista ed illustratore Eric Schwartz, essa narrava con le sue animazioni l'incipit della storia. In tre minuti abbondanti, tanto durava questa intro, una malvagia ed invidiosa strega rapiva la principessa del regno di “Magic Land”e trasformava il suo principe in una rana. Per fortuna del ranocchio, però, compariva nel fiume una magica bottiglia di Lucozade che, una volta bevuta, trasformava il piccolo anfibio in una super-rana!
Con i suoi nuovi poteri il principe poteva così mettersi sulle tracce della strega per cercare di salvare la sua bella dalle grinfie dell'invidiosa megera.

E qui già possiamo soffermarci su un dettaglio: Lucozade era (ed è tutt'oggi) una bibita energetica inglese che, a tutti gli effetti, era quindi uno sponsor ufficiale (e pagante) del gioco.
Non fu certo il primo videogame ad avere un "product placement" del genere (il pubblico aveva già incontrato i Chupa Chups in Zool, titolo cronologicamente precedente a questo), ma fu un ulteriore segnale che qualcosa stava cambiando nel mercato e questi semplici "giochini elettronici" stavano diventando un mondo tanto seguito da giustificare le sponsorizzazioni di terze parti per ottenere una grande visibilità su di un target di consumatori ben preciso.

E già che parliamo di particolarità del titolo, perché non citare già adesso il livello parodia di Project X, chiamato Project F, impreziosito addirittura dalla colonna sonora parodiata del titolo originale???
Un'ironica autocitazione che

E i ricordi si sprecano!



Immagini da www.mobygames.com

La bellissima presentazione animata creata da Eric Schwartz. In questo istante finalmente il mantello sventola (e chi ricorda la presentazione saprà anche il "come").



rendeva ancora più simpatico Superforg.

Per il resto, tolto questo particolare livello, il gioco apparteneva al genere platform, motivo per il quale il giocatore sarebbe stato impegnato tutto il tempo a condurre il protagonista di salto in salto per i vari livelli, raccogliendo monete e bonus vari necessari per ottenere dei potenziamenti utili contro i nemici che cercavano di fermarlo.
Tra questi power up è giusto ricordare l'invisibilità, le ali (capaci di far "volare" il protagonista), pillole che rendevano più o meno veloce l'eroe e la possibilità di raccogliere un blob verde da poter tirare contro i nemici per eliminarli.

E a proposito di eliminazione dei nemici, era anche possibile sconfiggerli saltandoci sopra, un potere che probabilmente vi ricorderà qualche altro protagonista di un certo franchise).
Tra i bonus che potevano essere raccolti è d'obbligo infine citare anche quello con una grande R che fungeva da "check point" di ripartenza in caso di perdita di una vita: molto frequente nei primi minuti di gioco ma decisamente più raro con l'avanzare dei livelli.
Altro dettaglio che tutti gli amighisti ricorderanno sicuramente erano i bellissimi effetti sonori e le azzeccatissime musiche di Allister Brimble che accompagnavano il giocatore nei vari livelli. Un ottimo esempio di motivetti allegri e spensierati che

La slot per vincere i bonus tra un livello e l'altro.
Oggi magari si accuserebbe il gioco di aizzare alla ludopatia. All'epoca venne solo ritenuta (giustamente) una divertente trovata del Team 17!





Flavio Vallino
Perché sono l'unico al mondo che DETESTAVA tutto ciò che scimmiottava i platform o i beat'em up giapponesi.
Ero possessore e fedelissimo Nintendo e ultras amighiano… e infatti solo Mario, Street Fighter, Fatale Fury su console e solo Microprose Soccer, Kick Off, Sensible Soccer, Premier Manager su Amiga. Credo siano Indoli innate… noi europei siamo ineguagliabili su alcuni generi e i jap con altri. vi prego ...NON DITEMI CHE IL CHARACTER DI SUPERFROG HA CARISMA...!!

AMIGA

LA STAMPA DELL'EPOCA...





A febbraio '93, con ben tre mesi di anticipo sulla concorrenza, ecco arrivare la recensione su C+VG che dedica al gioco due intere pagine.
Curiosamente nel succinto riassunto della trama del gioco viene indicato che la bevanda che trasforma il protagonista in un super eroe è la birra Newcastle Brown Ale e non la bibita Lucozade… mistero!
Un riquadro apposito racconta poi gli ostacoli e i nemici da affrontare lungo i livelli, mentre un secondo box spiega che per poco il protagonista non è stato doppiato da una nota star della televisione inglese (non viene però detto quale) e che in un primo momento la rana avrebbe dovuto fumare se tenuta ferma troppo a lungo, animazione poi non inserita per paura delle eventuali lamentele dei genitori.
Riguardo i commenti dei due redattori, il primo di Simon Crosignani si spertica in lodi e superlativi, elogiando qualsiasi elemento del gioco. Da notare invece il secondo di Paolo Cardillo, ugualmente positivo, ma nel quale basta un mezzo dubbio sulla qualità di un altro titolo del Team 17 (Assassin) per far intervenire proprio il collega Crosignani con la seguente nota "*quest'uomo è un pazzo*". Ecco, era questa sorta di intoccabilità delle opere del Team 17 che mi ha sempre lasciato perplesso e che ancora oggi trovo esagerata. Questo entusiasmo potrebbe essere giustificato dalla povertà di buoni titoli del genere su Amiga fino a quel momento, ma è anche vero che programmi come BC Kid, Chuck Rock 2 e Lionheart erano già stati pubblicati. Il 95% con il quale viene premiato Superfrog è quindi fuori luogo? Credo di sì, ancor di più se lo si paragona a prodotti come Sonic e Super Mario World!







A maggio '93 arriva anche la recensione di TGM che ritiene opportuno dedicare al gioco ben quattro pagine scritte dal sempre bravo Emanuele "Shin" Scichilone che infarcisce l'articolo di foto al punto che nella seconda pagina riporta tutta la sequenza introduttiva e nella terza pagina avanza giusto lo spazio per il bollino TOP SCORE ed un veloce commendo di BDM.
Passando al testo della recensione, fin da subito il gioco viene definito "capolavoro assoluto" per poi passare ad una descrizione accurata ed esaustiva della storia e del gameplay. Nel commento finale il gioco riceve un 96% e un commento riassumibile nella frase "*è una apoteosi di programmazione perfetta*"... giusto per non esagerare. In verità il buon Shin trova anche un paio di peli nell'uovo, cioè l'assenza di boss di fine livello (eccetto la strega finale) e la mancanza del parallasse (per quanto sia ritenuto - a ragione - un difetto minore).
Rispetto ai titoli citati (Fire And Ice, Zool e Jim Power) Superfrog è decisamente un titolo superiore, ma ancora una volta (lo so, perdonatemi se sembro un disco rotto) l'eccellente parte tecnica del prodotto pare far passare in secondo piano altre carenze del gioco.
Cercando quindi nei commenti degli altri redattori un minimo di spirito critico e una voce fuori dal coro, posso confermare che il già citato BDM nota solo una certa difficoltà del titolo, come d'altronde Team17 ci ha abituati in altre sue opere, mentre per quando riguarda le opinione di Nuke, TMB, RAF (che credo sia un altro pseudonimo del Raffo) e Max, nessuno evidenzia il minimo difetto (per quanto Max ammetta di non averlo nemmeno giocato, ma solo visto e quindi di aver espresso un giudizio "superficiale").
Incomincio molto onestamente a sentirmi io il pazzo visto che non sono mai riuscito a vedere tutta questa perfezione a 360 gradi in questo gioco del Team17.







Sempre a maggio 1993 K dedica al titolo tre pagine di recensione. L'articolo, firmato da Simone Bechini, spiega in maniera completa e minuziosa sia la storia del gioco che le sue meccaniche, sottolineando la bontà della grafica, l'ottima programmazione, la grande giocabilità e l'indubbia velocità di movimento del prodotto. Insomma, mi sento sempre più solo nel ritenere questo titolo "solo" un buon prodotto.
A leggere il commento finale, infatti, anche per K Superfrog è effettivamente un acquisto obbligato e un capolavoro su tutta la linea, tanto che si porta a casa la medaglia di "K Gioco" e un punteggio di 920 che, comunque, è in proporzione una valutazione più bassa di quella assegnata dalla concorrenza italiana. Tra i pregi vengono indicati "*grafica velocissima, valida serie di opzioni, grande presentazione e Slot Machine divertentissima*", mentre tra i difetti troviamo… la confezione, unico elemento che proprio non è piaciuto al recensore (giusto per dire dove all'epoca si dovevano trovare i problemi di questo gioco). Più interessante il box di confronto effettuato con titoli del calibro di Chuck Rock 2 e Lionheart, un analisi che però non decreta alcun vincitore, pur facendo intendere che Superfrog sia superiore ad entrambi.
In definitiva analizzando le tre riviste appena citate, TGM è quella che, attraverso le piccole critiche si Shin, evidenzia qualche difettuccio nel gioco, ma è K ad assegnare un voto più vicino a quello che io ritengo sarebbe stato il più corretto, cioè una valutazione poco inferiore all'equivalente del 9 (tipo un 88% o giù di lì)
Per sentirmi meno folle sono comunque andato a vedere un po' di commenti a Superfrog degli utenti in giro per Internet (specie sul sito LemonAmiga): tra i tanti giocatori ancora ciecamente innamorati di questo titolo, non sono comunque pochi quelli che, come me, ritengono Superfrog - per quanto buono - un po' sopravvalutato. Inoltre, dettaglio che mi rincuora ancor di più, la stampa estera già all'epoca fu più critica della nostra con il gioco: tra i più severi Amiga Format che gli assegnò un 85%, Amiga Power 78% e Amiga Joker 75%, ottenendo una valutazione media per le riviste "non italiane" pari ad un 87% (giuro che il mio 88% scritto sopra lo avevo in mente prima di questa verifica)!

Scansioni riviste: www.retroedicola.com (TGM e C+VG) e K (archive.org)

AMIGA CD32



Il gioco arrivò anche sulla console Commodore CD32 in una versione senza sostanziali differenze rispetto all'originale. Giocarlo su questa piattaforma vi permetteva di evitare lo swap disk e nient'altro.

rendevano le partite gradevoli anche da ascoltare.

A differenza di altri giochi di questa software house, che il sottoscritto ha spesso indicato essere stati pesantemente sopravvalutati, Superfrog è un titolo valido che ha intrattenuto molti di noi, ma anche in questo caso forse i ricordi e il modo nel quale il prodotto venne osannato dalla critica dell'epoca lo ha consegnato alla storia con una percezione un po' troppo "positiva" .

Intendiamoci, tecnicamente è veloce, giocabile e con una "sfida" tarata molto meglio di tanti altri titoli del Team 17 (la cui difficoltà esagerata era spesso irritante) Ma da questo ad essere un capolavoro capace di competere con i migliori giuochi per console dell'epoca ce ne passa!

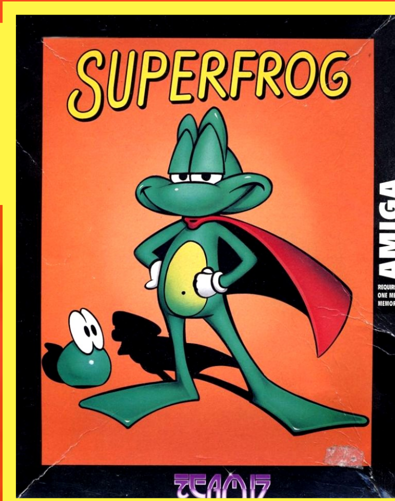
Innanzi tutto ho sempre trovato lo stile grafico "in game" per nulla ispirato, piuttosto sempliciotto e privo di mordente. Giusto per capirci, basta un'occhiata al protagonista, ai nemici e ai fondali di titoli come BC Kid, Chuck Rock e Ruff'n Tumble per rendersi conto al volo che cosa io intenda: sono giochi che trasudano personalità da ogni pixel.

Una qualità che Superfrog, a mio modesto giudizio, non ha.

Inoltre soffermandoci ad analizzare con la lente di ingrandimento il gameplay del titolo Team 17, troviamo davvero qualcosa di così innovativo rispetto a quanto proposto da altri titoli usciti ben prima di lui?

Certo, non pretendo che ogni gioco debba essere originale al 100% per diventare un classico, ma qualche guizzo creativo e una manciata di meccaniche "mai viste prima" aiuterebbero di certo a rendere un titolo de-

Poteva forse mancare l'immagine della scatola del gioco?
Ovviamente no!
N.B.: sulla destra, in piccolo, si avvisa della necessità di avere 1Mb di memoria per poter utilizzare questo gioco- Oramai era quasi la regola per Amiga 500 nel 1993.



Dino Balsano
A mio avviso un piccolo difetto del gioco era la mancanza di Boss finali!



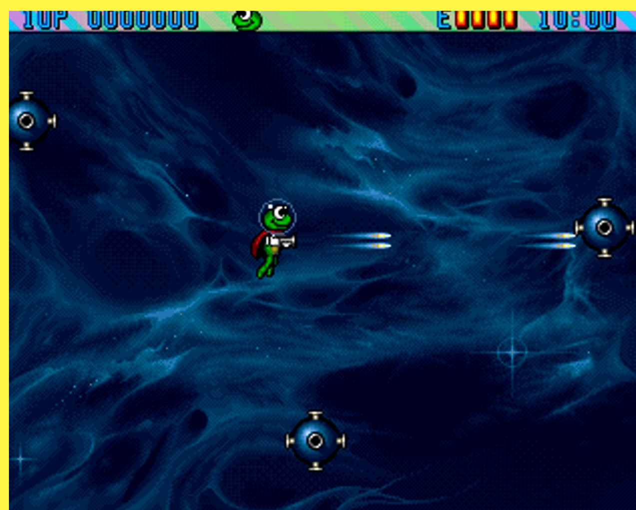
Massimo Fabris
IL platform su Amiga in quanto a giocabilità pura (grafica e colonna sonora adoravo troppo Chuck Rock... pardon :))



Evviva l'autocitazione parodistica!!!



Doverosa foto alla sezione "sparatutto" del gioco!




Una foto per la versione HD uscita in tempi più recenti e oggi rimossa sia da Steam che da GOG per motivi non meglio precisati.

Stupisce invece che il gioco non abbia avuto alcun seguito.
Nonostante sia stato più volte ventilato, pare che in realtà non sia mai stato realmente preso in considerazione dal Team 17. Magari all'epoca dipese dalla fine dell'Amiga, piattaforma per cui questo gioco era nato o magari dipese da scelte di mercato, con il tramonto di un genere che negli anni successivi venne molto ridimensionato dall'avvento del 3D.

MS-DOS



Nel 1994 viene pubblicata anche la conversione MS-Dos del gioco, curata però da un team esterno. Pur essendo un buon prodotto il taglio della introduzione animata e la completa rimozione del livello shoot'em up (due sacrifici assolutamente ingiustificati viste le possibilità della piattaforma) rendono il titolo in questa sua incarnazione inferiore a quello Amiga.

gno dell'titolo di "capolavoro".
Così come non bastano uno scrolling velocissimo e qualche zona segreta nei vari livelli a trasformare un buon prodotto in un caposaldo del genere su Amiga.
Superfrog è, in soldoni, un buon platform che è stato recepito (e viene ricordato ancora oggi) come un capolavoro per effetto di un insieme di circostanze: la debolezza di questo genere di giochi sul 16 bit Commodore, l'oramai evidente declino della piattaforma Amiga e le sperticate lodi a lui dedicate dalla carta stampata.
Tutti questi elementi contribuirono a farlo diventare un "baluardo" del mondo Amiga ben oltre i propri meriti e ritengo che tutto ciò influenzi ancora oggi la memoria ed il giudizio di molti amighisti.

Comunque sia, grazie alla sua popolarità e al successo ottenuto, Superfrog è stato anche convertito per PC dal team esterno Bubball Systems nel 1994. Il gioco era comparabile alla versione Amiga per grafica e fluidità, ma in maniera colpevole non includeva la famosa intro cartoon e nemmeno il livello shoot'em up di Project F.

Va però segnalato che nel 2013 , con il ritorno del genere al 2D, Team17 insieme a TickTockGames (gli ex Bubball Systems che lo avevano convertito per PC) hanno provato a rilanciare il franchise con Superfrog HD. Il titolo era praticamente il medesimo ma con grafica ridisegnata e livelli parzialmente modificati (per quanto gli originali fossero comunque sbloccabili). Il gioco uscì per Playstation 3, Playstation Vita, PC, OS X, Linux e iOS ma non ottenne il successo sperato e questo passo falso ha messo la definitiva pietra tombale su un suo potenziale seguito.

Piccola nota finale: il protagonista, Superfrog, ha camei in altri giochi successivi del Team17, in particolare in Worms Blast e Worms 3D. ■



Cosa penso di questo Superfrog lo ho già abbondantemente scritto nell'articolo e quindi non dovrebbe stupirvi se non trovate nessuna medaglia assegnata in questo riquadro. Il titolo è certamente un buon platform, tecnicamente validissimo e con un ottimo comparto sonoro, ma (tolta la splendida introduzione animata) presenta una grafica per nulla ispirata e un gameplay privo di quel minimo di originalità e sorpresa che un titolo "epocale" dovrebbe offrire al pubblico.
Nulla mi toglie dalla mente che se Superfrog fosse arrivato sul mercato con etichetta Ocean o US Gold già all'epoca i voti sarebbero stati molto meno generosi e oggi in tanti lo ricorderebbero con molto meno calore.
Senza dubbio da recuperare, ma solo dopo aver giocato altri titoli che su Amiga hanno saputo fare molto di più.

UN NUOVO GRANDE SUCCESSO DALLA LUCAS FILM

ALCUNE FRA LE PIÙ MICIDIALI ARMI DI HITLER NON FURONO MAI USATE. FINO AD ORA....



Volare fra mille pericoli.

Nel lontano 1944, nel vano tentativo di arrestare il massiccio bombardamento alla luce del giorno degli Alleati, i tedeschi ricorsero immediatamente ai loro aerei sperimentali. Proverete l'angosciante terrore di pilotare apparecchi tanto pericolosi da guidare, tremerete nel ricevere un colpo diretto, lotterete per la visibilità attraverso le macchie d'olio e Vi troverete il tettuccio perforato dai proiettili.
Vi accorgerete con orrore che il motore sta andando a fuoco e combatterete anche contro le avverse condizioni metereologiche.



Dominerà l'estremo realismo della grafica bitmap a 256 colori VGA e degli effetti sonori.

In *Secret Weapons of the Luftwaffe*, non rivivrete soltanto i combattimenti aerei nei cieli della Germania del 1943-45 ma deciderete Voi stessi se queste armi eccezionali avrebbero potuto cambiare l'esito della guerra o meno.

Immaginate lo shock dei piloti americani del B-17 quando i primi caccia a reazione tedeschi sfrecciarono sulle loro teste. Gli ingombranti bombardieri sembravano essere fermi, bersagli troppo facili per aerei così all'avanguardia rispetto a quei tempi.

Il bireattore Me262 lanciava una raffica di 24 missili aria-aria in meno di un decimo di secondo. E questo è solo uno dei poco conosciuti aerei di cui disporrete in *Secret Weapons of the Luftwaffe™*.
Salirete fino a 16.000 piedi al minuto nell'incredibile Me 163 Komet caccia a razzo, piloterete l'eccezionale Gotha 229, che mostra un incredibile somiglianza al bombardiere Stealth dei nostri giorni.

Gli alleati furono salvati da un errore di Hitler?

Come leggerete nel dettagliato manuale storico, la richiesta di Hitler di un bombardiere a sorpresa fu ritardata a causa dello schieramento dei Me 262 come caccia.

In *Secret Weapons of the Luftwaffe*, potrete capovolgere questa decisione. Potrete opporre a queste armi rivoluzionarie i più conosciuti caccia tedeschi Bf109 e FW190, contro le Fortezze Volanti B17 dell'ottava Forza Aerea Americana, i P51 Mustang ed i P47 Tunderbolts. Ogni particolare è tecnicamente, storicamente e graficamente autentico.

Disponibile per PC con manuale e Software in italiano

A richiesta:
- T-SHIRT
- POSTER
- MOUSE PAD

LUCASFILM™ GAMES
A DIVISION OF LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY



C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

SYNDICATE WARS

Tre anni dopo l'uscita del primo capitolo, Bullfrog partorisce il seguito dedicato al suo mondo Cyberpunk fatto di violenza, innesti bionici e crudeli corporazioni. Un'uscita attesa, celebrata e, ingiustamente, dimenticata.
Ma partiamo con ordine ed iniziamo dalla trama del gioco: ci troviamo un centinaio di anni nel futuro rispetto agli avvenimenti visti in Syndicate (e nella sua espansione American Revolt), in un mondo portato ad una relativa pace e stabilità dalla multinazionale Eurocorp.
Questo equilibrio sta venendo minato da un virus nei chip neuronali dei cittadini capace di trasformare dei mansueti civili in terroristi fanatici collegati ad una setta religiosa chiamata Chiesa Della Nuova Epoca.
Come prevedibile questo contesto è la base con la quale giustificare il ritorno dei nostri spietati agenti che, fino ad un massimo di quattro, devono superare una serie di missioni volte a ristabilire l'ordine della Eurocorp, sempre che non decidiate di affrontare la campagna dalla Chiesa Della Nuova Epoca, possibilità che vi viene offerta all'inizio del gioco.

Passando invece alla parte di gameplay offerto dal titolo, questo Syndicate Wars sarebbe potuto sembrare un semplice "more of the same" del primo capitolo: i nostri agenti infatti si muovono all'interno di mappe urbane per raggiungere l'obbiettivo della missione (o gli obbiettivi se si considerano anche quelli secondari) e, nello svolgersi dell'azione, dispensano tanta sana violenza a chiunque si frapponga tra loro e il loro scopo.
Quanto detto viene vissuto attraverso un sistema di gioco in tempo reale, esattamente come



Sì, in questa nuova incarnazione di Syndicate c'era anche la pioggia. Un'aggiunta solo estetica che non impattava sulla missione, ma che era davvero bella da vedere.



Il briefing, completamente in italiano, con tanto di informazioni aggiuntive già visibili. In questa circostanza "*non è richiesta discrezione con le armi*" e allora… che la mattanza abbia inizio!



L'unica cosa che è invecchiata davvero male nel gioco sono le "cut scene" che rappresentano perfettamente la l'arretratezza della computer grafica dell'epoca.

nel titolo del 1993.
Anche il denaro guadagnato può essere utilizzato in maniera del tutto simile al primo Syndicate, per sviluppare nuove armi, impiantare sistemi cibernetici nei nostri agenti (oltre a crearne di più efficienti) e ricevere maggiori informazioni di intelligence nel briefing della missione .

Quanto detto fin qui sembrerebbe rendere questo Syndicate Wars un prodotto davvero troppo simile al predecessore, ma dove il titolo riesce invece a cambiare totalmente rotta è sul piano tecnico.
Il motore grafico del gioco è stato infatti riscritto da zero e offre ora mappe totalmente tridimensionali.
Per quanto questo cambiamento abbia chiaramente impattato sulla definizione grafica (anche utilizzando la modalità SVGA), ciò ha consentito al gioco di superare uno dei più grossi difetti del primo capitolo: l'inquadratura è ora liberamente ruotabile e pertanto non ci sono più angoli ciechi dietro ai palazzi, problema che affliggeva intere porzioni delle vecchie mappe non consentendo al giocatore di vedere sia i propri uomini che i nemici e obbligandolo a condurre la squadra "alla cieca".
Ora è invece possibile ottenere la migliore posizione per visualizzare l'azione dei nostri uomini tramite la pressione di un paio di tasti.
All'inizio bisogna farci l'abitudine, ma diventa presto facile "brandeggiare" la camera in maniera efficiente.

Il team però non si è fermato solo a questo, ma all'interno del motore di gioco ha inserito anche una rudimentale forma di illuminazione dinamica: lampioni, insegne ed esplosioni possono così diffondere luce in maniera credibile nella mappa con un effetto che, pur sembrando



Qui il nostro simpatico Cyborg è già arrivato ad un livello avanzato di evoluzione tale da renderlo una implacabile macchina di distruzione



La distruttibilità del campo di battaglia era uno dei punti di forza del gioco.

PLAYSTATION



Nel 1997 viene pubblicata anche la versione Playstation del gioco, dotata di una interfaccia leggermente diversa ed una revisione dei controlli per permettere al titolo di essere giocato attraverso il joypad. Il risultato è esteticamente ottimo, anche se molte recensioni dell'epoca ritennero inferiore questa versione a causa proprio dei controlli non ottimali. L'accoglienza generale fu in sostanza un classico "bene, ma non benissimo".

oggi forse un po' elementare, all'epoca risultò innovativo e altamente coreografico agli occhi dei giocatori.
Anche sul lato della grafica statica e dei menù il miglioramento è netto, basti pensare all'esoscheletro in stile Terminator che, una volta completato, prende vita respirando.
E già che parliamo dei menù vale la pena di ricordare che tutto il gioco venne completamente tradotto in italiano.

Ritornando invece per un attimo al discorso legato alle meccaniche di gioco devo però precisare che Bullfrog operò un paio di miglioramenti anche lato gameplay: i nostri agenti infatti in Wars avevano una sola barra di "efficienza" da tenere d'occhio invece delle tre presenti nel primo capitolo e le armi non avevano munizioni contate, ma si ricaricavano automaticamente non usandole, per quanto fosse ancora possibile raccogliere quelle nemiche dai loro cadaveri
Se la prima variazione si fa sentire, ma non è forse così sostanziale, la seconda impatta molto di più la giocabilità del titolo visto che spesso i nostri agenti nel primo Syndicate passavano più tempo a raccattare armi da terra per le munizioni che a sparare.
E proprio a proposito del nostro arsenale, le armi presenti (e "inventabili") qui sono molte di più e alcune di queste permettono perfino di abbattere interi edifici.



Ho sempre trovato la copertina europea del gioco molto affascinante e per nulla banale, anche se forse si sarebbe potuto fare qualcosa di ancor più evocativo.

In America, tanto per non smentire la loro cronica incapacità di proporre copertine ben fatte, venne utilizzata quella che vedete a destra che, a mio modesto avviso, è piuttosto bruttina.



LA STAMPA DELL'EPOCA...



Il carissimo Fabio FBS Simonetti, ospite del canale Antagamers sia per il Quizzettone che per una lunga intervista sulla sua esperienza di redattore, recensisce Syndicate Wars nel numero 90 dell'ottobre 1996 con un articolo lungo quattro pagine.
Proprio durante la nostra intervista siamo venuti a conoscenza che il voto da lui assegnato al gioco non era quello che vediamo qui in basso ma più alto di qualche punto. Venne ridotto d'ufficio dal boss dell'epoca, Max Reynaud, che pensò ad una manica troppo larga del nostro buon Fabio. Il fatto che poi anche Marco Auletta all'epoca abbia ripreso "scherzosamente" Max per questa scelta la dice lunga su come il gioco venne recepito dalla critica dell'epoca.
Comunque il voto rimane alto e permette a Syndicate Wars di ottenere la medaglia Star Player .
Nessun ritocco è stato invece fatto al testo del commento che potete leggere qui accanto che lascia percepire l'entusiasmo di FBS per quanto giocato. L'unico difetto riscontrato è nella iniziale gestione manuale dell'inquadratura, ma viene anche detto che è sufficiente un po' di pratica per veder svanire questo piccolo neo.
Già che siamo qui e che viene citata nella parte finale del commento la componente multiplayer, nell'articolo non ne ho parlato perché non ho mai avuto occasione di provarla, ma in effetti è giusto segnalare anche questa ulteriore novità rispetto a quanto visto e giocato nel primo capitolo del 1993… un altro segnale dei rapidi cambiamenti che stavano accadendo nel mondo dei videogame in quel periodo.
Dato che siamo in argomento andiamo allora a vedere il riquadro dell'hardware, nel quale si indica che un 486 DX2 66mhz con 8 Mb di RAM è il minimo indispensabile per massacrare pixel in bassa definizione, ma un Pentium (dai 100Mhz in su) consente di passare alla SVGA in maniera soddisfacente.
Curioso il fatto che la versione provata girasse sia su DOS che su Win95, ma risultasse più fluida su quest'ultimo sistema operativo.
Non mi resta che chiudere con un cenno alla recensione vera e propria, scritta con una buona dose di ironia, ma comunque capace di spiegare molto bene il gioco, corredata di numerose foto e contenente un bel box con la descrizione di dieci delle venticinque armi presenti in Syndicate Wars. Peccato solo che il gioco non abbia goduto anche del commento degli altri redattori per sapere cosa ne pensassero, una consuetudine che TGM aveva avuto per un certo periodo sui titoli di grande richiamo ma che in quegli anni era stata oramai abbandonata.

HARDWARE

Il minimo indispensabile per spostare l'universo di SW in bassa risoluzione in maniera quasi decente consta di un 486DX2 66 con 8MB di RAM, scheda grafica SVGA, CD-ROM 2x e spazio su hard disk che può andare dai 55MB ai 195MB (inutile dire che più roba installerete, più il tutto sarà rapido). Per poterci invece giocare bene in alta occorrerà naturalmente un Pentium. Per quanto mi riguarda, devo dire che sul mio P100 con 16MB di RAM e SVGA da 2MB, il gioco alla massima risoluzione si muove in maniera più che decente, un fatto a dir poco inquietante se pensate alla vagonata di poligoni, luci e personaggi che vengono spostati durante una semplice rotazione...
SW sarà compatibile sia col DOS che con WIN 95, col quale tra le altre cose non ho avuto alcun problema di sorta; anzi, la presentazione, che sotto DOS scattucchia non poco (spero sia la mia versione), sotto WIN 95 funziona che è una meraviglia!



Finalmente, non ne potevo più! Dopo quasi 9 mesi di ritardo, il seguito del mitico Syndicate è arrivato. Mi immagino la bava di voi giocatori incalliti che, nell'attesa, vi siete rigiocati la prima versione da capo a piedi. Quello che vi posso dire sin da subito è: correte a comprarlo immediatamente, perché la giocabilità è la stessa di quella offerta dal predecessore! In effetti, le cose che sono state cambiate non sono poi molte: il motore, la risoluzione e, naturalmente, il maggior numero di tocchi di classe... ok, mi sbagliavo, sono molte!
Cominciamo dalla grafica: come potete vedere dalle foto, non sarà più in isometrica fissa: infatti, l'intera arena di gioco è stata trasformata in un gigantesco mondo poligonale che potrete girare, ingrandire o rimpicciolire come vorrete. Potrete visualizzare da ogni angolazione gli spostamenti dei vostri uomini, studiare meglio una situazione critica e, in generale, vedere il nemico ovunque esso sia. Questo però non andrà sempre a vostro vantaggio, soprattutto all'inizio. Sto parlando del complicato sistema di movimenti della "telecamera virtuale": se nel primo Syndicate qualche volta capitava di non vedere un nemico dietro a un palazzo e di dover andare a naso per beccarlo, questa volta, al contrario di quello che si potrebbe pensare, il fatto di dover controllare completamente la visuale potrebbe darvi qualche problema... Fortunatamente, dopo un po' di pratica questi problemi scompariranno e inizierete ad apprezzare il motore che fa da scheletro all'intero gioco: noterete le ombre di ogni personaggio (in bitmap, ma comunque più che discreti) cambiare posizione in base alle fonti di luce, scoprirete che ogni cosa potrà essere fatta saltare (palazzi compresi, se con voi avrete dell'esplosivo) e noterete diversi mezzi di trasporto del tutto nuovi: vigili del fuoco, taxi, mezzi volanti e addirittura furgoncini con la scritta Bullfrog. Insomma, talmente tante cose da distruggere che non saprete più da che parte guardare. Tutto questo visualizzabile sia in VGA che in SVGA, a una velocità tutt'altro che criticabile... anche se sinceramente in bassa risoluzione vi perdereste parecchio (per queste cose vi rimando al box Hardware).
Naturalmente, il fatto di avere più cose da distruggere, più armi (25 in totale, alcune mostrate anche nel box apposito) e addirittura missioni suddivise in più parti, vi costringerà a ragionare in maniera diversa dal precedente Syndicate. Vi capiterà spesso di crepare per essere stati troppo affrettati o per non aver controllato meglio la mappa, sebbene verso la fine, come al solito, concludere ciascuna missione dovrebbe risultare più facile (avrete tutte le armi!).
Un altra cosa che è stata migliorata è la gestione dei vostri uomini: non ci saranno più tre caratteristiche da tenere sottocchio (se non mi sbaglio erano velocità, stamina e intelligenza), ma un unica barra che le riassume tutte: l'efficienza; le armi non avranno più bisogno di essere ricaricate facendovi andare in giro per l'area di gioco in cerca di munizioni, ma ognuno dei personaggi avrà una specie di barra "munizione" che si scaricherà ogni volta che farete fuoco e si ricaricherà col tempo. Una scelta a dir poco azzeccata!
Gli effetti sonori non sono niente male, il parlato IN ITALIANO è discreto, mentre le tre tracce su CD sono parecchio d'atmosfera. Le missioni dovrebbero essere una trentina per ognuna delle due fazioni in lotta: Eurocorp e Chiesa della Nuova Epoca, così la sfida sembrerebbe essere parecchio duratura.
Un ultimo accenno lo merita il gioco in rete: non ci sono giunti dati precisi ma, a quanto sembra, il limite di giocatori dovrebbe essere 4, ognuno dei quali potrà naturalmente selezionare la propria squadra di appartenenza, il proprio colore e le amicizie di sorta (ergo, situazioni del tipo: "Tutti sopra la Regina", oppure "Dagli allo stolto vestito di rosso").
Tirando le somme, un titolo immancabile per tutti i fans di Syndicate e gli amanti dell'azione in genere (anche se è probabile che prima di apprezzarlo ci dovranno fare l'abitudine... non è Doom!), bello almeno quanto il predecessore. Un prodotto vietato ai pacifisti convinti (far saltare in aria le signore per strada non mi sembra bello) e consigliato alle massaie di tutta Europa, che vengono sempre tagliate fuori da questo genere di riviste ma che meritano un certo sostegno. Insomma, che aspettate a comprarlo? Aloha!



Scansioni riviste: il mio scanner (TGM)



I veicoli, realizzati con il motore poligonale, erano ben animati e “svolazzavano” molto più liberamente rispetto al primo capitolo.

L’unico difetto che è stato ereditato dal passato è l’impossibilità di ambientare le missioni all’interno dei palazzi anche se è presente una specie di scanner di profondità che rende trasparenti gli edifici quando ci si trova al loro interno.
Difetto invece tutto derivato dalla tecnica usata per questo gioco è dato dall’utilizzo di personaggi in bitmap di “grana grossa” negli scenari 3D.
Per quanto tutti questi (agenti, civili, nemici) si mescolino molto bene con lo sfondo è innegabile che siano nettamente meno belli e caratteristici da vedere rispetto a quelli del predecessore. A tal riguardo qualcuno potrebbe anche trovare meno “ispirato” il look dato alle città di questo Syndicate che risulta forse un pochino più banale di quello visto nel primo capitolo.
Ma questi appena elencati sono difetti minori perché Syndicate Wars è, alla fine della fiera, tutto quello che avrebbe dovuto essere il primo Syndicate se la tecnologia del 1993 lo avesse permesso.
Ed è storicamente interessante notare come nel giro di tre anni la potenza dei nuovi processori su PC abbia permesso di creare un motore di gioco che, trentasei mesi prima, sarebbe stato folle anche solo immaginare.

Quindi perché, pur essendo così bello, Syndicate Wars è ricordato così poco nelle pagine di retrogaming di oggi?
Beh, forse è proprio questa rivoluzione tecnica il grande limite che ha tarpato le ali del gioco: all’epoca non tutti avevano un costoso PC per poter giocare a Syndicate Wars e, allo stesso tempo, chi aveva la più economica Playstation tendeva a preferire altri generi di giochi.
Ricordiamo poi che la possibilità di avere un titolo “piratato” era un filo più complessa nel 1996 rispetto ad anni precedenti (e anche successivi), rendendo giocoforza meno diffuso questo capitolo tra i videogiocatori .

Il primo Syndicate, infatti, era non solo era stato convertito su un numero enorme di piattaforme, ma su alcune di esse era anche facilmente reperibile in modo illecito (amighisti armati di X-Copy ne abbiamo?).
Questa convergenza di situazioni ha creato il triste paradosso di un seguito più bello e invecchiato molto meglio dell’originale ma che molte persone ignorano o sminuiscono, mentre il primo Syndicate viene ancora osannato nei ricordi dei più forse ben oltre i suoi meriti (per quanto fosse comunque un bellissimo gioco).

Ecco, se siete tra quelli che ancora ricordano con tanto piacere l’esordio del 1993 e non hanno mai messo mano alla versione del 1996, è possibile recuperare Syndicate Wars anche nella sua versione tradotta in italiano su GOG al costo di 5,59 Euro (e probabilmente anche me-



Sono stato in dubbio fino all’ultimo sul fatto di dare o meno la medaglia “silver” a Syndicate Wars, ma alla fine la ho assegnata per due motivi: il primo è dato dal fatto che ancora oggi il gioco è ancora godibilissimo (molto più dell’osannato primo capitolo); il secondo è invece derivato da un senso di giustizia “tardivo” nei confronti del team Bullfrog che all’epoca non venne apprezzato abbastanza per il lavoro svolto sul franchise.
E’ vero, Syndicate Wars non è un titolo perfetto, a volte la frenesia dell’azione rende meno importante la parte strategica (ma era un po’ così anche nel predecessore) e alcuni aspetti della grafica potrebbero piacere meno agli amanti dello stile precedente, ma è innegabile che non ci siano ragioni valide perché gli amanti del primo gioco non possano amare ancora di più SW, considerati tutti i miglioramenti messi sul piatto.
In fondo questa è anche una medaglia per un progetto che riuscì a mostrare quanto la tecnologia fosse avanzata in così poco tempo nei videogame. Senza dubbio un titolo da riscoprire.

ROBERTA WILLIAMS

PHANTASMAGORIA

PREGA CHE SIA SOLO UN INCUBO





TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

7 CD

UN THRILLER PSICOLOGICO, UN FILM, UN GIOCO, UN HORROR, UN'ESPERIENZA SCONVOLGENTE.
PHANTASMAGORIA è un gioco realizzato come un film Hollywoodiano, è un thriller mozzafiato che diventa un horror da incubo, pieno di misteri in cui voi, nei panni della giovane protagonista, dovrete combattere le forze del male, raccogliendo indizi, risolvendo enigmi e cercando di sopravvivere in un mondo che diventa sempre più terribilmente reale...

- 7 CD
- centinaia di animazioni
- 800 diverse stanze da esplorare
- un mondo 3D ultra realistico reso in alta risoluzione
- 25 attori professionisti
- colonna sonora originale di grande qualità
- interfaccia di grande semplicità anche per i meno esperti.

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
WINDOWS 3.1
O SUPERIORE,
DOS 5.0 486/SX
25 Mhz O SUPERIORE,
8 Mb DI RAM, SVGA-256 COLORI,
MOUSE, SCHEDA AUDIO,
LETTORE CD.Rom
PER VERSIONE CD MPC.

Numero Verde 167-821177

£ 139.900





LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)







In questo numero di Antagamers mi fa molto piacere pubblicare, sempre grazie al prezioso lavoro di retroedicola.com, questo speciale "PC Versus Console" comparso sul sesto (e ultimo numero) di EGM Italia, rivista che avrebbe meritato sicuramente una longevità maggiore nelle nostre edicole.

Il confronto che troverete nelle prossime pagine acquista un duplice valore perché se da un lato troviamo quella che è la fotografia della situazione del mercato nel settembre 2001, con una analisi accurata (anche se a volte discutibile) di quello che era il confronto tra due mondi all'epoca visti ancora come "contrapposti", dall'altra abbiamo anche la possibilità di aggiungere un terzo punto di vista, cioè quello di un confronto con ciò che è adesso questo dualismo a ventidue anni di distanza.
Considerando che proprio in quel periodo storico le console stavano cominciando a guardare al mondo PC per arricchirsi di certe caratteristiche fino a quel momento esclusive del gioco su Computer (connessioni di rete, hard disk e sistemi operativi multimediali - giusto per citare le maggiori), questo confronto potrebbe rivelarsi ancora più interessante, scoprendo che certe "sfide" oggi in realtà non avrebbero forse più ragione di essere fatte, mentre altre sarebbero esattamente identiche e altre ancora addirittura ribaltate nella percezione del giocatore.
Pensate solo alla questione "patch", all'epoca visto come un peso che affliggeva il gioco PC, ma che già si sapeva avrebbe "contagiato" anche il mondo console. Rispetto al 2001, oggi questa "piaga" è stata completamente automatizzata (all'epoca download ed installazione erano per la maggior parte "manuali") sia su computer che su console, ed è oramai una "tassa" che entrambi gli schieramenti vedono come un "male necessario".
Altro punto che ha subito dei cambiamenti, specie nel mondo PC, è la longevità dell'hardware che, facendo le scelte giuste nel momento dell'acquisto di un nuovo computer, al giorno d'oggi può rivelarsi molto più duraturo di quanto fosse all'inizio di questo secolo.

Insomma, penso che ora sia giunto il momento di tacere e lasciare a voi il piacere di riscoprire un mondo che, pur sembrando recente, veleggia in realtà allegramente verso il quarto di secolo di anzianità... non proprio poco, specie nel campo della tecnologia.

Buona retro-lettura! =) ■

GRAFICA

Con l'avvento dell'ultima generazione di schede video siamo stati catapultati improvvisamente in una nuova dimensione nel campo della grafica, allontanandoci notevolmente dall'offerta che veniva proposta in passato. Il concetto di grafica 3D e di elaborazione dell'immagine è cambiato quasi radicalmente, soprattutto grazie all'introduzione di nuove complesse tecniche di creazione dei modelli tridimensionali. Oggi l'elemento 'grafica' del PC viene gestito quasi completamente dalla scheda video presente all'interno del sistema. Mentre in passato molte funzioni di calcolo venivano elaborate dalla CPU (il processore principale), attualmente le operazioni più 'pesanti' sono a carico del chip presente sulla scheda video. Effetti come il morphing, le texture 3D, l'Enviromental Mapped Bump Mapping (tanto per fare un breve elenco) sono improponibili per le attuali console. Il vero punto a favore del PC è da indicare nell'uso di librerie grafiche che creano una base di lavoro concreta per i programmatori. L'OpenGL, le DirectX e il defunto Glide, sono modelli che hanno imposto il loro standard e hanno semplificato la vita ai team di sviluppo dei videogiochi (tutto questo nonostante la presenza di molteplici configurazioni diffuse in ogni angolo del globo). L'evoluzione dei chip grafici è in continua crescita e questo permetterà di raggiungere una qualità grafica sensazionale. Tutti attendono con impazienza Unreal 2 ma per avere un assaggio delle potenzialità delle nuove tecniche utilizzate dai programmatori potete osservare le immagini dello spettacolare Max Paine. Le texture 3D, saranno usate per visualizzare diversi strati di un oggetto. Ad esempio: un proiettile che colpisce un muro può garantire un effetto ottico riscontrabile in una stratificazione muro/intonaco/mattone. Una sensazione ottica simile permette di ricreare l'effetto di una ferita su un corpo umano in maniera molto realistica. Le texture 3D sono una tecnica sulla quale punta il grande John Carmack, padre di Quake, per lo sviluppo dei futuri giochi in soggettiva.

PC 8

versus

CONSOLE 7

Si tratta di un discorso molto complesso. Ci sono troppe divergenze tra PC e Console. Innanzitutto dobbiamo considerare che, mentre un Personal Computer si avvale di un monitor ad alta risoluzione capace di visualizzare grafica 3D con una resa di 1600x1200 pixel, quando si gioca con una console dobbiamo accontentarci del televisore di casa. Da un lato questo permette di apprezzare i giochi anche su schermi enormi, ma la definizione non potrà mai essere quella espressa da un monitor per PC.
Secondo Phil Harrison, presidente di SONY Europa, il primato tecnico del PC è destinato a terminare con l'avvento delle televisioni ad alta definizione (HDTV) che garantiranno anche una connessione alla rete. Purtroppo si tratta di una affermazione molto interessante per quanto concerne il mercato americano, ma in Europa siamo ancora in netto ritardo e i nuovi standard hanno sempre fatto molta fatica ad affermarsi nel vecchio continente. Il problema delle console è da indicare nella mancanza di un vero e proprio standard a cui fare riferimento al momento della programmazione di un videogioco. Programmare elementi 3D per un PC è molto complesso, ma almeno esistono librerie di riferimento come le Direct X o l'OpenGL. Non è certo un segreto che i programmatori preferiscano lavorare allo sviluppo di giochi per PC. Proprio per questo motivo Microsoft ha cercato di sfruttare molti standard già conosciuti dai team che sviluppano giochi per PC con l'obiettivo di fare affermare subito la sua console Xbox. Anche se Sony lo nega, nei primi tempi in cui si lavorava sui giochi destinati alla PS2, sono state riscontrate innumerevoli difficoltà...

Il primo gioco che ha iniziato a sfruttare le potenzialità della PlayStation 2 è GT3. GT3 ci ha permesso di provare sensazioni grafiche assolutamente senza precedenti per quanto concerne una simulazione di guida. Il confronto coi 'vecchi' Colin McRae e Need For Speed non regge assolutamente. Ben presto saranno disponibili titoli come Final Fantasy X, che introdurranno un nuovo modo di concepire lo stile di gioco e la grafica, ma occorre ancora attendere qualche trimestre e allora anche il PC avrà raggiunto vette notevoli...

Commento: attualmente la vittoria è nelle mani nel PC, ma attenzione... nel giro di pochi mesi lo scettro potrebbe passare inesorabilmente alle console.

GRAFICA

Con l'avvento dell'ultima generazione di schede video siamo stati catapultati improvvisamente in una nuova dimensione nel campo della grafica, allontanandoci notevolmente dall'offerta che veniva proposta in passato. Il concetto di grafica 3D e di elaborazione dell'immagine è cambiato quasi radicalmente, soprattutto grazie all'introduzione di nuove complesse tecniche di creazione dei modelli tridimensionali. Oggi l'elemento 'grafica' del PC viene gestito quasi completamente dalla scheda video presente all'interno del sistema. Mentre in passato molte funzioni di calcolo venivano elaborate dalla CPU (il processore principale), attualmente le operazioni più 'pesanti' sono a carico del chip presente sulla scheda video. Effetti come il morphing, le texture 3D, l'Enviromental Mapped Bump Mapping (tanto per fare un breve elenco) sono improponibili per le attuali console. Il vero punto a favore del PC è da indicare nell'uso di librerie grafiche che creano una base di lavoro concreta per i programmatori. L'OpenGL, le DirectX e il defunto Glide, sono modelli che hanno imposto il loro standard e hanno semplificato la vita ai team di sviluppo dei videogiochi (tutto questo nonostante la presenza di molteplici configurazioni diffuse in ogni angolo del globo). L'evoluzione dei chip grafici è in continua crescita e questo permetterà di raggiungere una qualità grafica sensazionale. Tutti attendono con impazienza Unreal 2 ma per avere un assaggio delle potenzialità delle nuove tecniche utilizzate dai programmatori potete osservare le immagini dello spettacolare Max Paine.

Le texture 3D, saranno usate per visualizzare diversi strati di un oggetto. Ad esempio: un proiettile che colpisce un muro può garantire un effetto ottico riscontrabile in una stratificazione muro/intonaco/mattone. Una sensazione ottica simile permette di ricreare l'effetto di una ferita su un corpo umano in maniera molto realistica. Le texture 3D sono una tecnica sulla quale punta il grande John Carmack, padre di Quake, per lo sviluppo dei futuri giochi in soggettiva.

8

PC versus CONSOLE

7

Si tratta di un discorso molto complesso. Ci sono troppe divergenze tra PC e Console. Innanzitutto dobbiamo considerare che, mentre un Personal Computer si avvale di un monitor ad alta risoluzione capace di visualizzare grafica 3D con una resa di 1600x1200 pixel, quando si gioca con una console dobbiamo accontentarci del televisore di casa. Da un lato questo permette di apprezzare i giochi anche su schermi enormi, ma la definizione non potrà mai essere quella espressa da un monitor per PC.

Secondo Phil Harrison, presidente di SONY Europa, il primato tecnico del PC è destinato a terminare con l'avvento delle televisioni ad alta definizione (HDTV) che garantiranno anche una connessione alla rete. Purtroppo si tratta di una affermazione molto interessante per quanto concerne il mercato americano, ma in Europa siamo ancora in netto ritardo e i nuovi standard hanno sempre fatto molta fatica ad affermarsi nel vecchio continente. Il problema delle console è da indicare nella mancanza di un vero e proprio standard a cui fare riferimento al momento della programmazione di un videogioco. Programmare elementi 3D per un PC è molto complesso, ma almeno esistono librerie di riferimento come le Direct X o l'OpenGL. Non è certo un segreto che i programmatori preferiscano lavorare allo sviluppo di giochi per PC. Proprio per questo motivo Microsoft ha cercato di sfruttare molti standard già conosciuti dai team che sviluppano giochi per PC con l'obiettivo di fare affermare subito la sua console Xbox. Anche se Sony lo nega, nei primi tempi in cui si lavorava sui giochi destinati alla PS2, sono state riscontrate innumerevoli difficoltà...

Il primo gioco che ha iniziato a sfruttare le potenzialità della PlayStation 2 è GT3. GT3 ci ha permesso di provare sensazioni grafiche assolutamente senza precedenti per quanto concerne una simulazione di guida. Il confronto coi 'vecchi' Colin McRae e Need For Speed non regge assolutamente. Ben presto saranno disponibili titoli come Final Fantasy X, che introdurranno un nuovo modo di concepire lo stile di gioco e la grafica, ma occorre ancora attendere qualche trimestre e allora anche il PC avrà raggiunto vette notevoli...

Commento: attualmente la vittoria è nelle mani nel PC, ma attenzione... nel giro di pochi mesi lo scettro potrebbe passare inesorabilmente alle Console.

LONGEVITA'

Longevità... un vero e proprio tallone d'Achille sia per i possessori di Personal Computer che per le case produttrici. Oramai un processore perde quasi metà del suo valore nel giro di un trimestre ed è sempre più difficile stare dietro all'incalzante offerta di nuove tecnologie. In questo modo, se da un lato l'utente è in grado di reperire più facilmente componenti che consentono di effettuare un upgrade, dall'altro ci troviamo sempre di fronte all'antico amletico dubbio: "attendo ancora un paio di mesi così risparmio o compro adesso?"
La longevità di una componente è quindi molto relativa e dipende in particolar modo dalla spesa iniziale.
E' ovvio che acquistando il meglio entriamo in possesso di un computer la cui longevità è superiore alla norma, ma spesso il rapporto qualità/prezzo è davvero poco conveniente. Cerchiamo ora di andare più nel concreto.
Quanto tempo può passare dall'acquisto all'abbandono della propria macchina? Beh... essenzialmente 2 anni, ma questa considerazione viene fatta già eccedendo un po'... I veri patiti della novità aggiornano le componenti principali praticamente ogni anno. Essere in possesso di una nuova scheda video o di un nuovo processore, per molti è diventata una vera e propria malattia.
Spesso nascono vere e proprie cerchie di fan pronte ad esaltare un marchio rispetto ad un altro e non faticherete molto a trovare divertenti e accese discussioni su forum e newsgroup sparsi in rete.

4



8

Per darvi maggiormente l'idea dell'incredibile longevità a cui è soggetta una console, prendete come riferimento la prima PlayStation. La sua data di esordio sul mercato è targata fine 1994 ma ancora oggi ci possiamo tranquillamente giocare godendo di titoli rispettabilissimi. Pensate allo splendido Final Fantasy IX rilasciato nei mesi scorsi.
La longevità di una console è uno degli elementi fondamentali da prendere in considerazione al momento dell'acquisto. Acquistando un P, l'utente è perfettamente consapevole che per qualche mese godrà di ottime performance, ma già nel giro di 12 mesi tutto inizierà a girare più lentamente.
Il ragionamento inverso può essere fatto per le console: più passa il tempo e più i programmatori riescono a spremerle e quindi ottenere le massime performance possibili. Il discorso potrebbe cambiare nel futuro con la possibilità di aggiungere componenti o aggiornare l'hardware. Questa tendenza porterà inesorabilmente all'insorgere degli stessi problemi di cui soffre il PC (l'impossibilità di lavorare su una piattaforma standard e la richiesta di un hardware particolarmente prestante per poter divertirsi con i giochi migliori).

Commento: C'è ben poco da dire.
I PC hanno una vita troppo breve...

SONORO

Tutto è legato essenzialmente al tipo di scheda audio che viene utilizzata. Le più diffuse sono quelle messe in commercio da Creative, ovvero le popolarissime Live!
Le ultime versioni permettono di gestire un audio 5.1 (4 casse poste negli angoli della stanza , 1 canale centrare e un subwoofer). Le caratteristiche qualitative dell'audio per PC sono migliorate notevolmente negli ultimi 2 anni per via delle richieste di alcuni programmatori come Carmack che hanno sempre cercato di ottenere un maggiore realismo nel corso di un match a Quake. Poi sono arrivati Half-Life e Unreal e l'elemento atmosfera è diventato sempre più importante.

Solo negli ultimi mesi, siamo arrivati alla ricerca del 5.1 ma si tratta di una esigenza legata essenzialmente al mercato dei DVD che finalmente si sta sviluppando in maniera esponenziale anche nel nostro paese.

Aziende come Logitech e Creative hanno presentato ottimi Kit per migliorare l'esperienza sonora ed i prezzi variano dalle 300 mila al milione di lire.

8





6

Il discorso non si discosta di molto dal PC, ma dobbiamo prendere come riferimento le console di nuova generazione (in particolare quelle munite di lettore DVD).
Essenzialmente la sfida si conclude in pareggio in quanto la resa sonora dipende prettamente dal tipo di casse utilizzate piuttosto che dalle potenzialità della macchina.
Il PC però si avvale di un vantaggio non di poco conto soprattutto se consideriamo le caratteristiche di alcune applicazioni multimediali. Gran parte della musica house che ballate in discoteca viene elaborata sfruttando le potenzialità dei personal computer e sono sempre di più i gruppi che adottano campionature generate in studio e software musicali. Le console da questo punto di vista devono fare ancora molta strada.

Pensate che con una console attualmente non siamo in grado di ascoltare gli mp3...



Commento: se parliamo di qualità, tutto dipende dalla spesa effettuata per l'impianto. Il PC ha comunque un margine notevole dal punto di vista delle applicazioni.

ACCESSORI

Il mercato degli accessori per PC non è sicuramente florido come quello delle Console, anche se negli ultimi mesi i segnali sono stati particolarmente positivi. L'acquisto di un joypad o un joystick non è sicuramente una spesa di fondamentale importanza per un possessore di PC, in quanto la sua mancanza può essere facilmente rimpiazzata dall'uso della tastiera. La maggior parte dei giochi è più adatta a sfruttare un comando impartito tramite la combinazione tastiera/mouse.
Alcune aziende, sfruttando le tendenze e seguendo le linee imposte dai dati di vendita, hanno iniziato a proporre accessori specifici per ogni tipologia di gioco. Gli strategici sono i giochi più amati dai possessori di Personal Computer (basta osservare il successo di giochi come The Sims, Sim City, Command & Conquer, Warcraft ecc...) ed allora alcune aziende hanno proposto controller molto simili ad un mouse con cui è possibile gestire con facilità uno strategy game. Il concetto è molto semplice, avere il più alto numero di comandi a portata di clic. Lo stesso discorso può essere fatto per le miriadi di joystick destinati a soddisfare le esigenze degli amanti delle simulazioni di volo. Il PC inoltre, rispetto alle console, è in grado di gestire periferiche particolarmente complesse come le stampanti, i fax e moltissime macchine per l'ufficio. Molto interessante anche lo sviluppo della tecnologia wireless (senza filo) per rendere meno ingombrante la presenza di accessori come mouse e tastiere sulle proprie scrivanie. I mouse stanno diventando sempre più sofisticati e l'uso della tecnologia ottica rende tutto più semplice e preciso.

6,5

PC versus CONSOLE

7,5

Gli accessori per console si sprecano... Navigando in rete o visitando un qualsiasi media store possiamo incappare in ogni sorta di aggeggio.
Oltre ai classici Joypad, si stanno diffondendo in maniera massiccia elementi in grado di incrementare il realismo nelle gare sulle 4 ruote virtuali. I volanti disponibili sono davvero moltissimi e alcuni vengono realizzati con materiali del tutto identici a quelli adottati dalle vere auto sportive (un esempio è il volante della Ferrari). È anche disponibile il manubrio Ducati per le corse motociclistiche, oppure il tappetino per ballare a ritmo di dance. Le console sono macchine studiate appositamente per il gioco e allora viene sfruttato tutto quello che può rendere l'esperienza ludica più divertente ed eccitante. Allora ecco le canne da pesca, le maracas oppure le racchette da ping pong che regolano il loro movimento grazie a dei sensori. Il futuro degli accessori per le console potrebbe proprio essere legato all'evoluzione dei sensori ottici. Nel corso dell'E3 di Los Angeles ci siamo divertiti a osservare battitori di baseball che si cimentavano in sfide all'interno di diamanti virtuali, oppure veri e propri maestri di arti marziali all'interno di una gabbia piene di fotocellule che ne analizza i movimenti e li ripropone sullo schermo durante una partita a Tekken. Giocare in questo modo può risultare molto divertente, soprattutto quando si trascorrono delle giornate tra amici. Purtroppo il realismo è ancora molto lontano.

Commento: mentre il PC continua a puntare sui classici accessori che hanno fatto la storia le console propongono ogni mese qualche nuovo ammenicolo.

PATCH E BETATESTING

Patch e betatesting, due vocaboli che racchiudono i principali vantaggi di cui può beneficiare il PC nei confronti delle console. Prima di entrare in possesso della release definitiva di un gioco, un fan che sa districarsi nella fitta rete del web, non troverà molto difficile riuscire ad iscriversi alle fasi di testing. La comunità dei betatester è particolarmente diffusa su internet e permette agli sviluppatori di ottenere un feed back importantissimo con l'utenza, segnalando continuamente la presenza di bug, imperfezioni o alternative per migliorare le situazioni di gioco. Ovviamente, più grande è la comunità e più alto sarà il numero di suggerimenti. Oltre alla fase di testing, l'immissione del 90% dei giochi viene preceduta dalla distribuzione di una versione demo che ha un doppio valore: permettere all'utente di capire se il gioco merita di essere acquistato e comprendere definitivamente la reale portata del progetto per il produttore. Veniamo ora alle patch: se da un lato hanno permesso di ottimizzare le caratteristiche di un gioco, dall'altro, con il passare degli anni, hanno fatto davvero indispettire l'utenza. Con la scusa 'tanto facciamo uscire una patch', moltissimi giochi escono pieni di bug. Purtroppo spesso non viene considerato il fatto che non tutti possiedono una connessione a internet e non tutti hanno voglia di scaricare mega e mega di patch dalla rete. Un altro discorso riguarda gli aggiornamenti: non si tratta di patch ma di veri e propri add-on che permettono di aggiungere nuove caratteristiche ai giochi, e allora ecco nascere spettacolari arene per Quake, nuovi intriganti personaggi per 'The Sims', devastanti armi per Unreal e chi più ne ha più ne metta...

6,5

PC versus CONSOLE

5

Fino ad oggi è mancato questo genere di supporto con l'utenza, ed è proprio per questo motivo che spesso i titoli richiedono una lunga fase di elaborazione prima di essere immessi sul mercato: poche persone che vedono il gioco = incremento nel rischio di bug. Come se non bastasse, il programmatore di un gioco per console non può permettersi il lusso di lasciare errori qua e là per il gioco, perché una volta che questo gioco è pronto per la vendita, nessuna macchina è in grado di correggerli. Sicuramente le cose cambieranno con l'arrivo degli hard disk, grazie ai quali è possibile andare a modificare in qualsiasi momento una piccola parte del codice del programma con le patch. Gli hard disk permetteranno anche di usufruire di add-on che consentono di migliorare e personalizzare moltissimi giochi.

Commento: tutto dipende dallo sviluppo hardware delle Console. Non appena arriveranno modem e hard disk, le patch diventeranno elementi all'ordine del giorno anche per i possessori delle Console.

IL FUTURO

Tutto è legato a Internet e allo sviluppo del gaming online. Nei prossimi anni, sfruttando le potenzialità della rete, nasceranno immense comunità di appassionati che confluiranno in bacini comuni (i server che gestiranno il gaming online) e si scontreranno in sfide spettacolari.

Considerate che, fino ad oggi, l'avversario da battere è stato il Computer, sono pochi i fortunati che hanno potuto giocare a Red Alert, Starcraft e Quake III contro un nemico reale in rete. Queste barriere saranno abbattute con l'avvento delle linee veloci a banda larga. L'introduzione dell'ADSL permetterà di scoprire realmente le potenzialità della rete. Con Internet a banda larga sarà possibile scaricare film, vedere concerti in real time, chattare in videoconferenza, ascoltare musica in formato digitale senza sopportare pesanti download.

Ovviamente le potenzialità del PC si vedranno soprattutto nel campo delle applicazioni ed in quello professionale.

7,5





9

Il futuro delle console è ancora molto difficile da ipotizzare, soprattutto dal momento che si creeranno scenari molto diversi in base alla piattaforma utilizzata.Considerate l'incredibile successo del Gamboy Advance, come mai nessuna altra azienda è intenzionata a produrre console portatili? Beh, sono le stranezze del mercato... Intanto le nuove console stanno diventando sempre più simili ai PC. Vengono introdotti accessori e periferiche come tastiera, mouse, modem, hard disk e sicuramente con il passare del tempo anche le richieste economiche aumenteranno notevolmente. Quella che fino a pochi anni fa era considerata solo una scommessa (costruire una semplice macchina da gioco) ora sta diventando un business dalle dimensioni inimmaginabili. Per sviluppare le console del futuro occorrono grandi esperti nel campo dei semiconduttori. Il loro obbiettivo ora è quello di contribuire alla crescita del mercato con le proprie conoscenze tecniche riducendo al massimo i costi. Se proviamo a ipotizzare un futuro, tutto è legato al gaming online e bisogna attendere l'avvento di nuovi modem, server e giochi in grado di sfruttare al meglio queste caratteristiche. Pensate all'incredibile successo ottenuto da Phantasy Star Online...e siamo solo all'inizio.



Commento: nessun Commento. Si può raccontare il passato, descrivere il presente... ma non è possibile commentare il futuro. Provate ad usare l'immaginazione. Il futuro è nella vostra fantasia.

CONSOLE VERSUS PC

PRATICITA'

Per praticità intendiamo tutti gli aspetti legati ai momenti che precedono il gioco vero e proprio, quindi: collegamenti, installazioni, posizione nell'ambiente, portabilità ecc. Da dove iniziare? Beh, ma ovviamente dalla posizione. Dove lo vogliamo mettere? I più fortunati potranno disporre di una postazione bella e nuova, quei tavolini tuttofare con guida scorrevole per tastiera, il porta CD e quello per la stampante. Davvero ingegnosi! Altri, la maggior parte, dovrà invece lottare con il proprio fratello o genitore per guadagnare un piccolo spazio sulla scrivania o tavolo adibito a "studio". Trovata la posizione non ci resta che aprire la scatola del nostro nuovo PC, ecco cosa troviamo: case, mouse USB, tastiera PS2, i cavi di alimentazione, il kit di speaker con subwoofer, cavo seriale per stampante, altra presa USB per il modem ISDN. Siamo onesti, il nuovo e inesperto utente PC (immaginiamo di essere un neofita che affronta questo nuovo mondo tutto da solo) dovrà sfidare alcuni problemi logistici prima di iniziare a vedere acceso il suo Personal Computer. TAA DAAN! Ecolo! Windows in tutto il suo splendore, tutto colorato e con quei suoni dolci che ti fanno sembrare di essere a Disneyland. Tutto sembra amichevole, tasto Avvio, Programmi, Accessori ed infine eccoli: i Giochi. 10 minuti di rito al "Campo Minato" per prendere confidenza con Mouse e tastiera e poi si passa alle cose serie. Nel negozio abbiamo visto e comprato un gioco interessante, HITMAN: Pagato per uccidere. Proprio quel gioco di cui aveva parlato il nostro Davide Moretto in "Contro corrente". Giochiamoci e vediamo com'è. Prima di tutto bisogna leggere i famigerati "Requisiti di sistema", già perché ricordatevi che noi abbiamo un computer nuovo di "pacca", ma se invece avesse un paio d'anni? Probabilmente sarebbe troppo lento e obsoleto. Comunque, lette le specifiche: Pentium III, 96Mb di RAM, 400Mb su hard disk e mouse con rotella...... mouse con rotella? Ma cavolo, noi abbiamo uno di quei "topini" normali, non ci abbiamo pensato a comprare anche la rotella!! Pazienza, inseriamo il CD. Il gioco parte da solo, la prima volta bisogna installarlo, questo lo sappiamo anche noi che siamo nuovi del "giro". Tempo utilizzato in totale (esclusi i collegamenti del PC): circa 10 minuti. Tutto questo se la configurazione del nostro PC è perfettamente compatibile con il gioco, chi di voi non ha lottato con messaggi di errore e finestrelle che vi avvisano di un errore irreversibile?

5

PC versus CONSOLE

9

Stessa situazione, abbiamo appena acquistato la nostra nuova console, la tanto agognata PlayStation 2 (utenti Dreamcast non me ne vogliate, è solo un esempio!). Il negoziante, competente ma anche furbo, ci consiglia di acquistare la Memory card per salvare i progressi durante le nostre partite. Come dirgli di no, se serve prendiamola. Giunti a casa il dilemma:

"Papà posso collegarla alla TV grande in sala?"

"Scordatelo, lo sai che devo guardare 90° Minuto e Contro Campo."

"...e io Beautiful" dice la mamma.

"Dai ti prego.... in camera c'è solo un 14 pollici e poi ci possiamo vedere anche i DVD."

" I DVD? Cosa sono i DVD?"

" Sono dei Film che si vedono meglio delle videocassette e stanno su un dischetto."

"Ma non c'è spazio" dice la mamma che interviene nuovamente nella conversazione.

"Non ti preoccupare, la PlayStation sta anche in verticale e non occupa molto spazio."

"....Uhm.... OK collegala ma non lasciare in giro dei pasticci."

"Grazie Grazie, vedrai sarà sempre tutto in ordine."

Apriamo la scatola e cosa troviamo:

La console, il cavo di alimentazione, i collegamenti audio-video e un piccolo manuale di istruzioni.

Anche il più inesperto e imbranato può così collegarla alla propria TV. Bastano un paio di minuti e la nuova postazione di gioco è pronta. Scartiamo il gioco e lo inseriamo nella PlayStation 2. Nessuna installazione, nessun requisito di sistema e nessun aggeggio strano con rotella ci viene richiesto per giocare. Pochi secondi e il gioco è sullo schermo. Tempo utilizzato prima di iniziare a giocare (esclusi i collegamenti al TV): meno di 1 minuto. Non c'è che dire, in quanto a praticità la console vince a testa bassa

COMMENTO: i voti parlano da soli, non servono altri commenti. Se volete una macchina da gioco, senza dovervi preoccupare di nulla, allora la scelta è obbligata: CONSOLE

PC versus CONSOLE

MULTIPLAYER

Inutile dirlo, nel Multiplayer il PC è vincitore assoluto. Le possibilità di "connessione" ad altri giocatori sono davvero moltissime. Il metodo più casalingo è quello di costruirsi una piccola LAN (Local Area Network) dove collegare il proprio PC e quello degli amici, per sfidarsi in battaglie all'ultimo sangue.
Non serve molto e la spesa può essere divisa fra i vari componenti della "combriccola". Un semplice Hub, una scheda di rete montata su ogni Personal Computer e qualche metro di cavo. Le conoscenze informatiche necessarie per configurare la rete sono certo che le imparerete, come al solito, dal vostro amico "genio" o potreste leggervi un libro "For Dummies" dedicato all'argomento. In ogni caso l'unione fa la forza, insieme ai vostri amici troverete una soluzione. Se non disponete di spazio per costruirvi questa saletta da gioco privata, allora troverete interessante giocare in Multiplayer sfruttando Internet. Le operazioni di connessione sono ormai molto semplici, non dovrete quasi configurare nulla o quasi. Vi basta un modem e il gioco è fatto. Inutile dirvi che per mantenere un "PING" basso dovrete non solo avere un modem veloce ma anche trovare un server che vi ospita non troppo saturo di giocatori. Cos'è il PING? È il parametro che ci consente di misurare il tempo di risposta tra 2 computer. Più è basso il PING, più il gioco risulterà fluido. In qualche caso, questi rallentamenti potrebbero solo infastidirvi senza realmente creare alcun danno (nei giochi strategici, ad esempio), ma giocando a Quake 3 o Unreal con un valore di "PING" troppo alto, una frazione di secondo potrebbe costare la vita del vostro personaggio. A parte questi piccoli problemucci futili, il gioco on-line su PC è un'esperienza incredibile che consiglio a chiunque non abbia ancora avuto l'occasione di provarla.

9

PC versus CONSOLE

4

Siamo agli inizi ma possiamo asserire con assoluta certezza che il gioco in Multiplayer diverrà presto parte integrante di tutte le console, attuali e di prossima generazione. Al momento, chi volesse sfidare persone in giro per il mondo in partite all'ultimo sangue, dovrà accontentarsi di pochissimi titoli e solo alcuni si possono definire pregevoli. Solo SEGA, con il suo Dreamcast, può contare sul supporto online e Internet. Phantasy Star online è stato, ed è tuttora, uno dei più grandi successi mai apparsi su console. Se qualcuno era dubbioso sul successo del multiplayer su console, ha dovuto di certo ricredersi. I possessori PlayStation 2, invece, dovranno aspettare ancora qualche mese prima di mettere la mani su titoli e periferiche adatte al gioco in rete. Non vi resta quindi che comprarvi un bel multitap e accontentarvi di ciò che offre il convento.

COMMENTO: troppo impari la lotta dal punto di vista del Multiplayer. Il PC ha troppa esperienza alle spalle per preoccuparsi di essere scavalcato dalle Console. Resta comunque il fatto che tutte le case stanno lavorando alacremente per sopperire a questa mancanza. Se i progetti di reti studiate espressamente per sfide on line e dedicate esclusivamente agli utenti console andranno in porto, in futuro ne vedremo davvero delle belle.





COSTI

Se c'è una cosa che avvilisce tutti i possessori di un PC è la fortissima svalutazione che questi hanno con il passare del tempo. Spendete oggi QUATTRO Milioni per un Personal Computer di altissima fascia e provate a ricomprarne uno uguale dopo sei mesi. Lo pagherete quasi la metà!
E ho detto sei mesi, non un anno o due, probabilmente dopo tutto questo tempo non lo trovereste nemmeno più in commercio. Con ciò non voglio schierarmi in opposizione al continuo sviluppo di processori, schede video, mainboard e compagni, ma solo constatare che chi con fatica riesce a mettersi da parte un gruzzoletto per comprarselo dovrà fare poi i conti con questo angusto problema. In quanto ai prezzi del software si può affermare che sono in linea con il resto di quelli delle altre piattaforme. Un gioco appena uscito sul mercato si attesta intorno alle 100.000 lire circa. In commercio si possono trovare, comunque, parecchie offerte davvero convenienti, molte le collane a prezzo ridotto con titoli interessanti che possono arrivare anche a 19.000 lire. Molto nutrito anche il mercato dell'usato, non sono pochi i negozianti che hanno sugli scaffali giochi lasciati in conto vendita in attesa di un acquirente.

5



8

Completamente diverso invece il discorso Console. Il prezzo della PlayStation 2.899.000 lire al suo esordio sul mercato, è rimasto pressoché invariato, ed è passato quasi un anno. Per lo meno, chi l' ha comprata lo scorso Natale può considerarsi soddisfatto della sua "tenuta" commerciale. Certo, il costo è destinato a calare, soprattutto in prossimità della commercializzazione di Xbox e GameCube, ma la sua discesa è comunque lenta, progressiva e accettabile. Quasi un milione per una console potrebbe comunque sembrare una cifra alta, ma ricordatevi che potrete giocare a tutti i titoli PSOne e gustarvi i film in DVD. Se non possedete tutti questi soldi e volete una console eccezionale, allora la scelta dovrà cadere inevitabilmente su Dreamcast. In commercio potrete trovarla a circa 250.000 lire e non preoccupatevi del fatto che ormai sia stata dichiarata fuori produzione, il parco giochi disponibile è di tutto rispetto e soprattutto davvero conveniente. Non è difficile trovare in offerta giochi del calibro di Sonic, Craxy Taxi o Virtua Tennis a prezzi ribassati. A decretare vincente la console nella categoria "Costi" è anche la possibilità di poter noleggiare e provare per bene i giochi, cosa molto gradita quando non si è certi della bontà del titolo che si vuole comperare. Ottimo anche il mercato dell'usato e quello delle collane economiche.

COMMENTO: altra mini sfida vinta dalle Console. Il prezzo di un PC al solo scopo di giocare o vedere Film non ne giustifica l'acquisto. La svalutazione e troppo veloce. Risorse richieste sempre maggiori e hardware mal sfruttato. Lavorare, invece, sullo stesso hardware per anni vuole anche dire: ottenere il miglior risultato possibile. Questo è quello che hanno fatto gli sviluppatori su PlayStation. I prezzi delle console sono destinati a scendere lentamente e i giochi a migliorare, cosa volete di più?





CONSOLE VERSUS PC

LIMITAZIONI

Una caratteristica PC che pare scontata, ma alla quale forse dovremmo pensare con più approvazione, è la totale assenza di limitazioni territoriali. Fortunatamente l'utente PC non ha mai dovuto lottare contro questa particolarità e quindi non si è mai posto il problema. Mi spiego meglio. Facciamo un bel viaggio negli States, per esempio New York, fiondiamoci in uno di quei Mega Store smisurati e completamente dedicati ai Computer. Acquistiamo tutte le ultimissime novità e prosciughiamo ben bene il povero e bistrattato portafoglio. Ora godiamoci in spensieratezza la meritata vacanza. Al nostro ritorno a casa non ci resterà che aprire le confezioni, inserire il CD e il gioco è fatto. Il Personal Computer lo accetterà senza badare da quale paese proviene il prodotto acquistato.

Questa caratteristica offre la possibilità di acquistare anche online prodotti esteri senza preoccuparsi di incappare in nessuna limitazione o restrizione territoriale.

10

PC VERSUS CONSOLE

5

Molto più problematica, invece, la vita dei possessori console. La limitazione territoriale dei giochi costringe gli appassionati a lunghe attese (mi riferisco in special modo a noi europei). Qualche esempio? Shen Mue per DC, tutti i Final Fantasy per PlayStation, la fortunata serie Winning Eleven, ecc. Non è raro che, tra l'uscita Giapponese e quella nel nostro paese, ci sia un "gap" di addirittura 6 mesi. Nei casi più gravi è accaduto anche che il titolo non sia stato pubblicato in versione PAL, vedi Parasite Eve. Il fatto è che si parte male sin dalla commercializzazione delle console vere e proprie, basta pensare alle ormai prossime Xbox e GameCube. Già, prossime ma come sempre, non da noi. Pensateci, dovremo aspettare fino alla primavera del prossimo anno per iniziare a giocare con produzioni ormai diventate vecchie negli altri continenti. È deprimente, non credete? Non chiediamo la parità, ma almeno un po' di considerazione ce la devono! Forse uno spiraglio potrebbe aprirsi con l'uscita del nuovo gioiellino verde e nero di casa Microsoft. Nell'intervista fatta a Los Angeles ci hanno assicurato che il software Xbox non avrà nessuna limitazione territoriale. Con questa scelta sono certo che Microsoft guadagnerà non pochi consensi. Un piccolo passo per l'uomo ma un grande passo per l'umanità!

COMMENTO: anche in questo caso ogni commento è superfluo. Gli utenti PC possono considerarsi privilegiati in questo caso. Beh, ovviamente la scappatoia ci sarebbe, come si dice: fatta la legge, trovato l'inganno. Tutti voi conoscete le modifiche? Non voglio entrare in merito a pirateria e cose del genere, ma resta l'unico modo per riuscire a giocare (con giochi originali) in anteprima con titoli d'oltre oceano.

MULTIMEDIA

Tolti i giochi e tutte le varie applicazioni (Word, Excel, Photoshop che girano sotto un Personal Computer), cosa si può ancora fare? Ma ovviamente guardarsi un bel Film in DVD. L'unica pecca è che dovete accontentarvi di vederlo sul piccolo schermo del vostro monitor, nella maggior parte dei casi un 17 pollici. L'audio poi, una delle peculiarità migliori del formato DVD, non è di sicuro impiegato al meglio. Le due casse con il sub sulla scrivania nulla hanno a che fare con la purezza e precisione del Dolby Digital. Personalmente credo sia uno spreco di potenzialità. Anche se aggirabile, il problema non è risolvibile in modo ideale. Basta investire qualche risparmio, si fa per dire, e comprarsi una scheda audio Live con l'uscita 5.1, un kit di casse appropriato (restate in casa Creative) e una scheda video con uscita TV. Costo dell'operazione: più di un milione. Poco conveniente, alla stessa cifra potreste permettervi un kit completo audio/video, sintoamplificatore, lettore DVD e casse (SONY DAV-S300). Appurato che per l'Home Cinema il PC non è del tutto adatto, proviamo a buttarci su qualche cos'altro....Uhm ma cosa? Trovato! Gli MP3. Strano non averci pensato prima, in questo campo il PC è davvero il meglio che si possa desiderare. Milioni di canzoni scaricabili e ascoltabili subito. Napster, WinMX, Gnutella, AudioGalaxy e altri ancora, offrono tutto il panorama musicale in circolazione. C' è proprio tutto e poi si possono masterizzare per sentirle su qualsiasi CD Player.

7



8

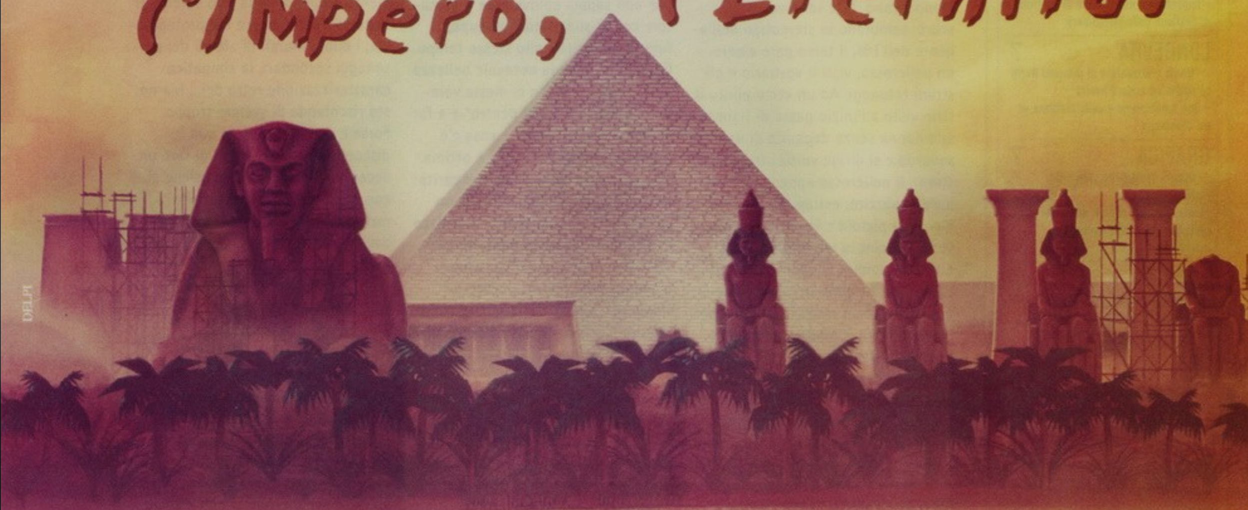
La situazione è "tutto da fare" per le console di nuova generazione, che si staccano finalmente di dosso l'etichetta di gioco per bambini ed entrano nelle case della gente come vere attrezzature tecnologiche trendy e innovative. Ormai la tendenza è quella di accaparrarsi più pubblico possibile, e il metodo migliore è quello di rendere un prodotto appetibile a più persone di età ed esigenze differenti. Entro il prossimo anno, navigare in rete con PlayStation 2, o con le dirette concorrenti, sarà semplice come lo è ora con il PC. Si potrà scaricare posta, filmati, aggiornamenti software o mandare messaggi. Intanto gli appassionati di Home Theatre possono dilettarsi con il monolite nero di casa SONY guardando un film in DVD. Uscita S-Video o RGB (solo con modifica) e uscita audio digitale, offrono tutte le opportunità per una visione in grande stile. Basta un discreto impianto Dolby Digital e la vostra stanza si trasformerà in una vera sala cinematografica. Anche Xbox e GameCube gestiranno la possibilità di leggere film in DVD. Xbox con un add-on opzionale, e GameCube con una versione particolare e ovviamente più cara della console. Con la scelta di adottare un sistema proprietario (CD da 1 Giga chiamati GD-ROM) SEGA ha dovuto rinunciare alla lettura dei DVD. In compenso riesce a leggere gli MP3. Fatta eccezione per Dreamcast, infatti, nessun'altra Console ha un supporto per MP3. Non è certo il massimo della comodità, dovete infatti possedere un PC e masterizzarvi tutto su un CD compreso di Boot Loader, ma resta pur sempre apprezzabile lo sforzo compiuto. Beh, inutile dirvi che non è stata SEGA a fornire questo particolare software.
Ritornando alle altre console, molto probabilmente la svista è stata volontaria, sono certo che presto vedremo spuntare fuori qualche aggeggio che le abilita o le trasforma in ottimi MP3 Player. Ogni scusa è buona per farci spendere soldi.

COMMENTO: sfida dura e molto equilibrata. La spuntano le Console solo per un fatto di comodità e miglior impiego delle risorse a disposizione. Il distacco aumenta se possedete un videoproiettore o un TV maxischermo.

FARAON™



La Civiltà, l'Impero, l'Eternità.



Vivi, in prima persona, l'atmosfera dell'antica cultura egizia con questa incredibile avventura ambientata in diverse epoche: l'Antico, il Medio e il Nuovo Regno. In un intervallo temporale che si estende dal 2900 al 700 a.C. potrai incontrare una moltitudine di personaggi (danzatori, giullari, cacciatori, imbalsamatori, scribi...), scoprire il fascino e l'importanza del Nilo, trasformare piccoli villaggi in immense metropoli e costruire piramidi, la Sfinge e il tempio di Luxor. Ti aspettano, inoltre, appassionanti combattimenti, sia terrestri che navali, in molteplici e suggestivi scenari.





SIERRA™

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Pentium 166 o equivalente, 32 Mb RAM, Lettore CD-ROM 4X, SVGA 640x480, 1 Mb PCI Video Card, Mouse, Tastiera.

www.leaderspa.it

PC CD-ROM



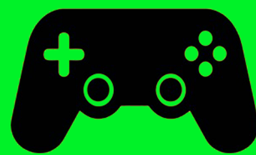


Numero Verde 800-821177



MARVEL GUARDIANS OF THE GALAXY

GIOCO FINITO



Qual è la cosa più intelligente che puoi fare quando il Game Pass ti avvisa che un gioco che avresti voluto provare (e colpevolmente hai sempre rimandato di installare) scomparirà dal catalogo nel giro di sei giorni?
Non pensarci e dedicarti ad uno dei "millemila" giochi che hai nel tuo backlog ludico o correre ad installarlo e metterti così a giocare ossessivamente al titolo per riuscire a finirlo prima della sua rimozione?
Ecco… immagino abbiate già intuito quale delle due opzioni io abbia scelto.

Bene, dopo un "tour de force" folle per riuscire a terminare il gioco prima della sua rimozione dal Game Pass, posso subito dirvi che GOFG si è rivelato una piacevole sorpresa che non mi ha minimamente fatto pentire della mia scelta.
Oddio... sorpresa mica tanto, perché in giro avevo già leggiucchiato che, nonostante i risultati di vendita non avessero premiato l'ultima fatica di Square Enix, il gioco non fosse affatto male.
In fondo dietro alla sua realizzazione c'erano pur sempre i ragazzi di Eidos Montreal, artefici anche degli ultimi tre capitoli di Tomb Rider, dei due Deus Ex "Mankind" e di Marvel Avengers.
Escluso l'ultimo titolo, bistrattato da critica e pubblico, si tratta pur sempre di un curriculum di tutto rispetto.
Ed infatti GOFG si rivela graficamente appagante, divertente da giocare (forse perfino un filo troppo facile a difficoltà normale), dotato di una storia interessante e infarcito di dialoghi davvero brillanti.
A livello di gameplay certo non si presenta come un prodotto rivoluzionario, perché siamo di fronte al classico gioco d'azione in terza persona condito da una leggerissima spruzzatina di "elementi ruolistici", con punti esperienza utili solo ad aumentare le opzioni di attacco dei singoli guardiani.
Nessun complesso albero dei progressi da studiare nei minimi dettagli ed estrema facilità nell'impartire ordini ai vostri compagni per utilizzare le (massimo quattro) abilità di attacco acquisite nel tempo da ciascuno di loro.
Non a caso ho indicato la ne-

La grafica è nel complesso più che buona e, soprattutto, offre vari mondi ben realizzati.



IL MOMENTO MOTIVAZIONALE DI STAR LORD

Durante le battaglie, al completamento di una determinata barra di energia, Quill può chiamare i Guardiani in una sorta di time-out utile a "motivarli": basandosi sullo stato emotivo espresso dal gruppo il giocatore può scegliere il discorso che rtitiene più adatto a spronarli e guadagnare così un periodo di boost nell'attacco e nella difesa di tutto il team.
In caso di fallimento il boost verrà sfruttato dal solo Peter (in pratica motivando solo sé stesso)
Una soluzione che certo non sconvolge le meccaniche del genere, ma che risulta un tentativo perlomeno originale di implementare questa caratteristica nel gioco.



Immagini da www.mobygames.com



In un paio di occasioni potrete pilotare anche la Milano… giusto per variare un pochino il gameplay.



I flashback di Peter aiuteranno il giocatore a confrontarsi con il suo pas-

cessità di “dare ordini”, perché in GOFG il giocatore comanda solo ed esclusivamente Peter “Star Lord” Quill, una scelta che sembra non essere piaciuta ad alcuni, ma che invece io ho apprezzato parecchio: riuscire ad immedesimarsi nel personaggio e nella sua storia (anche grazie a dei flashback “giocabili”) è uno degli elementi che ha reso coinvolgente l’esperienza ludica. Se fosse stata data la possibilità di comandare a piacere qualsiasi Guardiano si sarebbe perso, almeno a mio giudizio, molto dell’appeal delle vicende.
E già che si parla di immedesimazione, un’altra critica mossa al titolo è stata quella di non avere su schermo i protagonisti del film Marvel. Fattezze e caratteri, così come le storie dietro i singoli personaggi, sono infatti il frutto di elementi presi dai fumetti e sono stati gestiti in totale autonomia da Eidos Montreal. Se questo all’inizio stranisce gli affezionati dei Guardiani “cinematografici” e rende “stranianti” le prime ore di gioco, in seguito si rivela essere un punto di forza del prodotto visto che regala al giocatore il piacere di esplorare e scoprire il background di questi nuovi Guardiani “videoludici”.
Poi a voler essere proprio onesti, i giocatori che criticano tale aspetto perché convinti sia il frutto di una scelta del team, non dimostrano di essere particolarmente “sul pezzo”. E’ molto più facile immaginare che questa sia stata una strada “obbligata” per Eidos Montreal, considerando non solo la difficoltà di ottenere tutti i diritti necessari (e relativi costi), ma anche il limitatissimo spazio di manovra che avrebbe avuto il team se si fosse dovuto adeguare alla blindatissima continuità dell’universo Marvel cinematografico.
Sta di fatto che, a prescindere dal perché e dal percome i programmatori ci siano arrivati, hanno comunque sfruttato alla grande questa occasione, facendo di necessità virtù.

Spendiamo invece qualche riga anche sul discorso legato ai comandi: la natura “console” del gioco consiglia caldamente l’utilizzo di un joypad anche su PC. Certo, chi dovesse recuperarlo su piattaforma Windows può comunque utilizzare tastiera e mouse, ma vi assicuro che non sarebbe assolutamente la soluzione migliore per godersi GOFG al meglio.

Sul versante longevità GOFG è sufficientemente lungo, visto che offre una ventina di ore di gioco che, tra le altre cose, presentanp una varietà di ambientazioni ed una cura nella loro realizzazione che è molto raro trovare nella maggior parte dei prodotti odierni.
Difficilmente rimarrete delusi dai mondi e dagli scenari che il gioco vi porterà ad esplorare.

Per noi italiani, poi, c’è anche il plus del doppiaggio nella nostra lingua che, immagino, faccia sempre piacere a molti videogiocatori del nostro paese.
E per quanto il lavoro sia risultato buono, se ne avessi avuto il tempo (ehm…) ammetto che un secondo giro con le voci in lingua originale me lo sarei concesso.
Per dirla in poche parole, insomma, il gioco fa quello che deve fare e lo fa bene, aumentando l’amarezza per un risultato commerciale che, con ogni probabilità, condannerà i nostri Guardiani “made in Eidos” a questa unica apparizione.

Se vi dovesse quindi capitare di vederlo in qualche cestone degli sconti o in uno stand dell’usato, consideratelo seriamente per qualsiasi piattaforma voi possediate, specie se apprezzate i titoli shooter in terza persona e la fantascienza. ■

A VOLTE RITORNANO
LE MINI RECENSIONI DI FABIO "FBS" SIMONETTI



HALO SI MERITAVA DI MEGLIO…

Pubblicata in data 30 marzo. Ultima modifica in data 5 aprile.



Nel 2001 ero uno di quelli della “PC Master Race”. I migliori sparatutto 3D si erano visti solo lì e chi cercava di convincermi del contrario veniva conseguentemente smontato ("...passi Marathon, ma Golden Eye proprio no!"). Ecco però arrivare un amico PCista che mi invita a casa sua a vedere un gioco che l'ha lasciato allibito: Halo... Prendo in mano il gamepad ("eresiaaa!!!") e le mie sicurezze crollano. Il gioco è una figata e l'IA dei nemici non ha (tuttora) rivali.
Passa qualche mese e dopo un generoso regalo di compleanno (Xboxxx!!!) non mi sono più staccato dal Combat Evolved: libri, fumetti, CD musicali e ovviamente giochi. Ero diventato un fanboy... almeno fino a quei pasticci di Halo Anniversary e Halo 4 da parte della 343 Industries. T_T
Ora... col senno di poi e un occhio alla modernità, sicuramente nelle campagne di Halo ci sarebbero state e ci sono delle cose da sistemare, come lo spawn continuo di nemici se non ci si muove da certe zone, le one-shottate da parte dei cecchini, il fatto che i Covenant non ricarichino le armi, la ridicola fisica del Warthog, il sistema dei checkpoint, certi equilibri a Leggendario e alcune sezioni estremamente noiose o fuori tema. Nell’insieme però la serie rappresenta comunque una pietra miliare nel mondo dei videogiochi e come tale tutti dovrebbero provarla… motivo per cui ODIO quello che Microsoft&Friends le hanno fatto.



Sarò schietto: per quanto mi riguarda 343 Industries ha rappresentato la distruzione della saga di Master Chief (Mastaceppa per gli amici). Punto. Il loro gusto estetico è lontano dall’originale (orrificante l’uso delle luci), sono pressapochisti, disconnessi dalla community e i direttori del progetto hanno zero sensibilità di qualsivoglia tipo. Insomma, hanno sottovalutato l'eredità lasciata da Bungie e hanno fatto scivolare uno dei migliori sparatutto MAI FATTI nel cacatoio.

Questa MASTER CHIEF COLLECTION (MCC) è, nel bene e nel male, il riassunto della metamorfosi del gioco nel corso del tempo. Molto meglio averla vissuta all’epoca che arrivarci solo ora, ma questo è ciò che passa il convento… fortunatamente moddabile grazie ai più accaniti fan.
Su tutta la Collection c’è l’ombra di mancanze come lo Split Screen, certe musiche originali e server stabili.
Halo CE Anniversary e il mai digerito Halo 2 Anniversary hanno il problema della nuova grafica spalmata sulla vecchia, di cui però si mantengono gli hitbox. Risultato: se si spa-



ra sfiorando i nuovi particolari sul terreno (alberi, pietre o edifici), spesso si colpisce la loro VECCHIA FORMA TRASPARENTE e non il nemico CHE SI VEDE CHIARAMENTE DIETRO. Inconcepibile.
Halo 3 e Halo ODST sono pressoché identici agli originali di una quindicina di anni fa ma hires&hiframe, mentre Halo Reach è ancora oggi il canto del cigno di Bungie: eccellente nel PvP e un'ottima ciliegina sulla torta. Per Halo 4 vanilla, il primo completamente creato dai 343… no comment. Davvero, no comment. È un gioco che si salva solo coi mod e se non l'avessero compreso nella Collection probabilmente avrei alzato il voto di un punto.

TL;DR: questa Halo MCC è da comprare quando è scontata, se non altro per non dare troppi soldi a chi ha rovinato la saga. Il fatto di dover avere un account Microsoft è inizialmente un po' macchinoso, ma se arrivate da Xbox Live! non è che un minimo scoglio.
Halo MCC vi donerà centinaia di ore di gioco, vuoi in single player, vuoi in co-op o PvP, ma fatevi un favore: GIOCATECI IN LINGUA ORIGINALE, che sentire sempre i soliti doppiatori e Linus di Radio DJ in Halo 3 è come trascinare sui gomiti la croce fin sul Gòlgota. T_T

VOTO: 7/10

Perché Halo è sempre Halo anche se lo si ricopre di ♥♥♥♥♥♥♥♥♥

TRUCCHI, SPECCHI E POCO ALTRO

Pubblicata in data 6 marzo.

Leggendo le numerose recensioni online, mi sono tenuto questo gioco per quando avessi avuto voglia di una specie di Portal… E ho fatto male, perché del capolavoro di Valve non ha niente, se non l'idea di essere "bloccati" in una sorta di esperimento che poi esperimento non è.
Alla fine Superliminal è SOLO apparenza. Un gioco di prestigio che stupisce la prima volta grazie ai suoi trucchi e alla sua ingegnosa meccanica di ingrandimento/riduzione degli oggetti, ma che poi… finisce lì! Dopo la meraviglia della prima ora, il gameplay si trascina senza avere sotto una struttura narrativa che lo giustifichi ed esalti.
Siamo in un sogno? Siamo prigionieri? Abbiamo scelto noi di essere qui??? Ci si poteva costruire UN CAPOLAVORO dietro a certe idee, esattamente come hanno fatto quelli di Valve con GLaDOS, Wheatley e compagnia… Ma la caratura non è la medesima e tutto il gioco finisce per mancare di quell'esposizione e metalinguaggio che sarebbe servito. Ciò che rimane altri non è che un walking simulator… ben fatto, in certi frangenti, ma pur sempre un gioco con zero sfida



in cui è banalmente più importante trovare la strada che "risolvere" certe situazioni o vederci dietro qualcosa di metafisico.
Ad un certo punto ho anche smesso di cercare i segreti perché mi sono accorto ne non m'interessava! A che scopo trovare i progetti nascosti, gli estintori o che altro, quando non mi faceva piacere rimanere nel mondo di Superliminal? Mi spiace, ma per me è un NO, a meno che non lo troviate su qualche sito di Key a due lire e ridimensioniate le aspettative (e forse è proprio stato questo il mio problema).

VOTO: 5/10

DIVERTENTE ANCHE SE INCOMPLETO

Pubblicata in data 24 febbraio.



Resident Evil 3 non è mai stato il mio Res preferito: troppo action e poco survival horror; controlli troppo imprecisi per la quantità d'azione/difficoltà, anche se la buona lunghezza e i miglioramenti tecnici alla fine riuscivano a salvarlo.
Date le premesse, come potete capire non mi aspettavo molto da questa riedizione e leggendo i soliti haters che si sono buttati a pesce sulla mancanza di fedeltà, ho inizialmente preferito rubarlo che comprarlo.
Chiariamo, credo che il problema sia stato Resident Evil 2 Remake: Capcom non si aspettava un successo del genere e non ha visto l'ora di ♥♥♥♥♥♥ fuori un RE3 che avesse il medesimo successo. Eccola allora a spronare i programmatori e a tagliare i tempi a suon di frustate... Risultato? Che una bella fetta del vecchio gioco è stato eliminato (la torre dell'orologio, le scelte e i finali multipli in primis), in favore di altre sezioni che sembrano quasi "riciclate" dagli assets del 2. Le conseguenze non sono però orribili come certi raccontano: RE3 Remake si fa giocare e comprende persino fasi migliorate rispetto all'originale (l'ospedale su tutti).



Visivamente RE3 Remake è ovviamente d'altissimo livello. La trama e i personaggi sono sicuramente stati infinitamente arricchiti rispetto al vecchio e l'azione è fluida come in RE2 Remake. La gestione dell'inventario è stata ottimizzata rispetto al paparino (meno male!); sono state aggiunte sezioni di gioco con Carlos (ma che capelli ha???) e nonostante Nemesis sia meno tosto che nel '99, il malefico mostro fa la sua porca figura.
In conclusione, RE3 Remake mi ha divertito, anche se sicuramente non si può definire un vero rifacimento del vecchio. Se Capcom gli avesse donato un altro anno di sviluppo, probabilmente a quest'ora avremmo per le mani un prodotto al pari di RE2 Remake… ma così non è stato. RE3 Remake non annoia sicuramente, ma non stupisce nemmeno oltremodo.
Incrociamo le dita per il 4!!!

VOTO: 7/10

THE LAST OF US

The Last of Us è uno dei migliori (se non il migliore) adattamento di un videogioco sul piccolo e grande schermo?
Probabilmente sì.
The Last of Us è una serie perfetta?
Assolutamente no.

Purtroppo, alla fine della fiera (e delle nove puntate), il prodotto HBO è risultato sbilanciato e mal gestito, vittima di una narrazione che accelera precipitosamente nelle ultime due puntate e che va a danneggiare irrimediabilmente il risultato finale dell'opera nella sua interezza.
Non che la qualità crolli paurosamente, intendiamoci, ma tutto accade troppo velocemente e non lascia allo spettatore il respiro che certe situazioni avrebbero meritato di avere.
Questo difetto, che non è poca cosa, ha infastidito tanto il sottoscritto (conoscitore del materiale di origine) quanto mia moglie e mia cognata (totalmente ignare degli accadimenti del videogioco).
Certamente non è un campione statistico esteso, ma ho visto critiche simili anche da altri spettatori, segno che non sono esattamente l'unico ad averlo notato.
Nella puntata otto, ad esempio, si introduce e si chiude tutto il capitolo della comunità "cannibale" di David, andando a bruciare in un attimo una delle situazioni più interessanti del videogame, peraltro prestando il fianco a delle situazioni poco credibili, come nel caso di Joel che, da "mezzo morto", torna ad essere una macchina da guerra inarrestabile in quelli che nella storia sembrano essere cinque minuti.
E così anche l'ultima puntata risente di una risoluzione troppo veloce che depotenzia tutte le sofferte scelte del personaggio interpretato da Pedro Pascal.
Probabilmente questioni di budget hanno costretto la produzione a "tagliare" allo stretto indispensabile la storia, ma per una volta mi sento di poter dire che uno sviluppo dilatato almeno di ulteriori tre episodi sarebbe stato necessario.
E questa cosa, detta da uno che odia davvero molto qualsiasi tentativo di allungare il "brodo", vi dovrebbe far capire quanto pesi la mancanza di queste puntate in più.

Alla fine ad uscirne fortemente ridimensionata è anche la pericolosità dell'infezione stessa: se



**Sì, la scena della giraffa c'è ed è pure molto toccante.
Qualcuno su internet si è però lamentato della pessima CGI con la quale è stata realizzata. Peccato che poi si sia scoperto che la giraffa era vera. Davvero una bella figura, espertoni di internet!!!**



Ashley Johnson, la Ellie nel videogame, interpreta la madre della Ellie della serie. Quanto mai appropriato.

nel gioco la parte degli infetti era spesso “gameplay” e non poteva certo essere riprodotta con la stessa insistenza nella serie, è anche vero che la totale assenza di creature “funginee” vista in ampie porzioni della storia depotenzia la loro minaccia agli occhi dello spettatore e rende meno drammatica la scelta finale di Joel nei confronti di una probabile cura per l’umanità.
Mi spiego meglio: se ampie porzioni del mondo sono totalmente libere dal fungo, la minaccia non è così immediata ed oppressiva. Se i protagonisti possono camminare per miglia e miglia senza vedere un infetto, perché il mondo non si è riorganizzato diversamente rispetto alle anguste zone di quarantena create durante l’emergenza iniziale?
Il fatto poi che il fungo nella serie si trasmetta per contatto e non attraverso le spore nell’aria rende molto meno importante l’immunità, specie quando nella serie si è mostrato chiaramente che le creature alla fine se ti pigliano ti fanno a pezzi (come viene detto anche all’inizio ad Ellie stessa da Tess).
In questo contesto immunità al contagio quanto potrebbe spostare gli equilibri già presenti?

Certo, sembrano stupidate, ma credetemi che alla fine queste incoerenze lo spettatore le percepisce, anche se magari non ne è consapevole.
Il dettaglio non trascurabile è che tutte le critiche che ho posto qui sopra rischiano di sfuggire proprio a chi il videogioco lo conosce a memoria e lo ha amato, perché tutti i buchi logici della serie vengono colmati dal videogiocatore attraverso la sua conoscenza del videogioco.
Se non ci sono infetti ad ogni passo, immagina comunque che ce ne siano molti di più di quelli che si vedono, se la potenza della cura è diminuita dalle scelte narrative di questa “versione”, il giocatore le attribuisce comunque una importanza ben maggiore ricordando la propria esperienza ludica; se la scelta finale di Joel avviene nel giro di pochi minuti e tutto si consuma in attimi, chi conosce il videogioco la sente comunque più ampia e giustificata.
E’ naturale che avvenga, anche perché la volontà degli autori di riproporre alcuni passaggi proprio “come nel videogioco” rende la sovrapposizione tra i due media impossibile da evitare.

Staccandosi però e guardando la serie come un prodotto a sé stante e che deve reggersi solo sulle proprie gambe, con le informazioni e gli elementi che fornisce in autonomia allo spettatore, è innegabile che in alcuni passaggi zoppichi e che alcuni dubbi, perfettamente legittimi, non trovino risposta.

Esaurite però queste critiche il The Last Of Us di HBO rimane un prodotto tecnicamente ottimo che porta sullo schermo un mondo post apocalittico ben realizzato, bellissimo da vedere e da vivere.
Lato interpretazione gli attori principali hanno offerto una prestazione molto buona e credibile: se Pedro Pascal è stato una conferma da questo punto di vista, bisogna riconoscere che anche Bella Ramsey riesce a far emergere via via le sue qualità, interpretando una Ellie sempre più convincente.
Certo, come vi dicevo nello scorso numero, non sono i Joel e gli Ellie a cui il videogioco ci ha abituati e, a mio parere, va benissimo così.
A questo si aggiunge anche una buona prova di tutti i personaggi secondari, in generale quasi sempre nella parte a loro assegnata. Muovo qualche perplessità solo nei confronti di Kathleen, interpretata da Melanie Lynskey, forse non perfettamente azzeccata come scelta di casting e non aiutata da un personaggio che risulta scritto “meno bene” di altri.

Questa serie, al netto delle sue magagne, rimane un ottimo “porting” dell’originale nel mondo televisivo, un lavoro che ha permesso anche a chi non ha la passione dei videogiochi di poter godere di una storia comunque bella ed intensa.
Ma come una volta si diceva “meglio il libro del film”, anche di fronte ad ottime pellicole, allo stesso modo oggi mi sento di poter dire “meglio il videogioco della serie”… e questo anche se la serie è comunque del livello di The Last Of Us. ■

STAR TREK PICARD

Diciamolo subito: questa terza e ultima stagione è stata senza dubbio la migliore delle avventure del capita… ehm, dell'ammiraglio Picard.
Certo, fare peggio delle precedenti (ed in particolare della prima) era assai difficile, ma perlomeno con queste dieci puntate è stata data ai fan della Next Generation una degna conclusione all'arco narrativo di tutti i personaggi dello storico telefilm, rimediando a quell'insulto di film chiamato "La Nemesi" che rischiava di essere l'ultima apparizione dell'equipaggio della nostra amata Enterprise.
Probabilmente la promozione ad unico showrunner di Terry Matalas, veterano che aveva già collaborato a Voyager ed Enterprise (oltre che grande fan di TNG), ha aiutato a ritrovare lo spirito "trek" smarrito in questa come in altre recenti opere del franchise.
Allo stesso modo alcune delle discutibili "scelte" fatte nelle due stagioni precedenti sono state liquidate con una riga di dialogo, quasi che Matales stesso volesse dire al pubblico "sappiamo che vi hanno fatto schifo, consideratele solo fino ad un certo punto!".
A tal proposito vi basti vedere la scena dopo i titoli di coda dell'ultimo episodio (sì, esattamente come quelle Marvel) per averne la prova più lampante!

Volendo essere un tantino più critico (e permettetemi di esserlo), questa stagione nelle prime puntate non decolla nel migliore dei modi e offre alcuni momenti discutibili che hanno richiesto una grandissima "sospensione dell'incredulità": personaggi che agiscono fuori ruolo solo per necessità di creare conflitti e tensioni, spiegazioni pseudo-scientifiche perfette per "allungare" la trama ma chiaramente pretestuose, spietati supercattivi che, chissà perché, riescono ad essere letali solo con i personaggi secondari del cast e, per finire, un machiavellico piano ai danni della Federazione Unita Dei Pianeti che, una volta svelato (e sventato) lascia nello spettatore più attento qualche dubbio sulla sua effettiva pianificazione.
Poi però la storia si riesce a fare interessante e situazioni come quelle descritte sopra passano maggiormente inosservate.
Si arriva perfino ad accettarle anche quando è chiaro come il sole che quasi tutte le scelte narrative sono state funzionali solo ad arrivare ad un finale "fan service" che tutti i trekker del mondo chiedevano e che gli showrunners della prima stagione avevano escluso a priori (e che poi, chissà perché, non sono riusciti ad arrivare alla terza).
Nel mio caso devo ammettere che alla fine questo percorso ha funzionato e vi confesso che ho speso più di qualche lacrimuccia nel commiato dedicato a Picard & soci, gentilmente offerto nel (lungo) finale della decima puntata.
Prendete insomma questa terza stagione come un nuovo, lungo, film che ci permette di dire addio come si deve alla Next Generation… riuscendo, non senza qualche salto mortale narrativo e alcune imperscrutabili "technobubble", a riportare in scena tutti i nostri eroi, incluso chi credevamo già morto una o due volte.

Concedetemi invece in chiusura un ultimo pensiero a Sergio Di Stefano, Claudio Fattoretto e Vittorio De Angelis, voci originali di Riker, Worf e La Forge nelle sette stagioni di TNG.
Purtroppo ci hanno lasciati troppo presto per poter prestare le loro voci un'ultima volta a questi personaggi. Per quanto bravi siano i sostituti, la loro assenza si "sente" (mai termine fu più azzeccato) davvero tanto. ■

Il vecchio cast torna sui nostri schermi in compagnia di qualche personaggio delle stagioni precedenti, delle altre serie di Star Trek e di qualche volto nuovo.



CON IL SENNO DI POI...
LA POSTA DI ANTAGAMERS

LAURA CATOBLEPA

Amici CATOBLEPI!!!
Vi ricordate ancora di me? E' un bel po' che non mi faccio sentire, ma vi posso assicurare che vi seguo sempre con trepido interesse.
Un altro fatto che mi ha convinto a scrivervi è l'inesorabile avvicinamento del mio compleanno (ventiseiesimo, SOB!) ed una conseguente riflessione: sarò l'unica che, oltrepassato ormai il quarto di secolo, continua ad interessarsi ai giochi per computer e ai computer in generale?
Leggendo la vostra Posta si potrebbe presumere che la fascia dei lettori, vada dai quattordici ai vent'anni o poco più. Nessuno della "terza età"? Possibile che il premio "Nonnetta Microchip" spetti proprio alla sottoscritta? Ci saranno, da qualche parte, fratelli o sorelle maggiori, genitori, amici dei fratelli o delle sorelle maggiori, etc... che leggono TGM, magari usufruendo del fratellino o del pargoletto? DOVE SIETE?!?
Concordo pienamente con Stefano Milani che dice "giocate più che potete". Ha ragione! Infatti io gioco il più possibile, ma dove sono i miei coetanei? Mi sento tanto una mosca bianca... Tutti sono capaci di giocare a Trivial Pursuit, a Cluedo o a Risiko, tanto per citarne qualcuno, ma ancora devo incontrare un trentenne che mi dice "vado matto per Civilization" oppure "ho appena finito Indy IV". Quindi, vi prego!, anche se non mi pubblicate, fatevi portavoce del mio messaggio: "Nonnetti informatici di tutto il mondo, uniamoci!!! Usciamo dal mucchio!".
A presto! Laura Innocenti (Fi)



DA TGM N.50
FEBBRAIO 1993

Cara Laura,
chissà se oggi, che di anni ne hai cinquantasei, continui a coltivare questa tua passione. Di certo con gli anni ti sarai resa conto che non sei stata l'unica ventiseienne che in quel periodo giocava ai videogames e che, nel tempo, molte ragazze ti hanno affiancata anno dopo anno nel fantastico mondo di questo medium.
Io sono uno di quei ragazzi che citi, perché nel 1993 avevo dieci anni meno di te, e oggi sono ancora qui a divertirmi. L'unica cosa che mi manca rispetto al passato è il tempo, ma certamente non la voglia di tuffarmi nei nostri amati mondi virtuali.
Posso solo dirti che spero davvero tu abbia continuato a divertirti come il sottoscritto perché il mondo dei videogames è cresciuto con noi e per anni ci ha continuamente permesso di meravigliarci delle novità che è stato in grado di proporci, sia in termini di tecnica che di meccaniche di gioco.
Non credo che i ragazzi di oggi avranno la nostra stessa fortuna e quindi il privilegio che abbiamo avuto io, te e tanti altri ce lo dobbiamo tenere stretto. E che vadano in malora le persone che all'epoca ci hanno preso in giro perché ci perdevamo dietro ai "giochini"… non sanno davvero cosa si sono persi!

VIDEOGIOCHI SENZA ETA'

Ho appena concluso di leggere la Posta (la rubrica intendo) del numero di febbraio, ciò che mi ha spinto a scrivere è stata la lettera di Laura Innocenti, ma non solo.
Io ho 27 anni e ho iniziato a giocare con il Ping-o-Tronic una caterva d'anni fa, da allora non ho più smesso, sono arrivato all'Amiga un paio di anni fa passando per Intellivision (che meraviglia) e il CBM64. Ho intenzione di continuare a giocare fino a quando potrò (80-90 anni)(non porre limiti alla divina provvidenza, io conto di arrivare intorno ai 150! NdShin)(Io fossi in te non ne sarei così sicuro, altri 129 anni non penso proprio di poterti sopportare! NdMax)... Tutto ciò lo dico per tranquillizzare Laura. E quelli che pensano di essere troppo "grandi" per "perdere tempo con i videogiochi" non sanno cosa perdono. Il videogame è solo un altro esempio d'arte, come i libri o il cinema, solo che ci vede impegnati in prima persona ad interagire con la trama, creando situazioni fantastiche, emozionanti ecc... Un esempio: l'America comunista (Civilization), e ce ne sono per tutti i gusti, gli esempi potrebbero essere centinaia.
Ciao a tutti, a presto.
Rocksario d'Amore, Aversa



DA TGM N.52
APRILE 1993

Carissimo Rocksario,
al di là del palese tentativo di provarci con Laura, bisogna ammettere che la tua risposta alla lettera che abbiamo letto qui sopra anticipa un concetto che all'epoca non era così scontato e, anzi, in molti nemmeno pensavano ancora... cioè che i videogiochi siano una vera e propria forma d'arte.
Ti sorprenderà sapere che trent'anni dopo questa tua lettera, nel momento in cui ti scrivo, nonostante si siano raggiunte vette altissime di realismo grafico e una profondità narrativa spesso pari a quella di un film, in tantissimi, perfino tra gli stessi videogiocatori, ancora fatichino a riconoscere il valore artistico di questo medium. Complimenti quindi a te per questa tua intuizione, vera nel 1993 e ancor di più nel 2023 da cui ti sto scrivendo.

AntaGamers

ANTACONTEST

OGNI EURO

DONATO ENTRO IL GIORNO 20 DEL MESE
(VIA PAYPAL O PATREON)
EQUIVALE AD UN TICKET CHE POTRETE USARE
PER PARTECIPARE ALL'ESTRAZIONE ,
DURANTE L'ULTIMA DIRETTA DEL MESE,
DI GIOCHI SELEZIONATI DA ANTAGAMERS!!!

POTRETE PUNTARE TUTTI I VOSTRI TICKET SU UN SOLO GIOCO
O DISTRUBUIRLI SU PIU' TITOLI A VOSTRA SCELTA!
PER FARLO BASTERA' RISPONDERE ALLA MAIL
CHE RICEVERETE NEL CORSO DEL MESE
E CHE VI RICORDERA' I GIOCHI IN PALIO E
IL NUMERO DI TICKET IN VOSTRO POSSESSO!



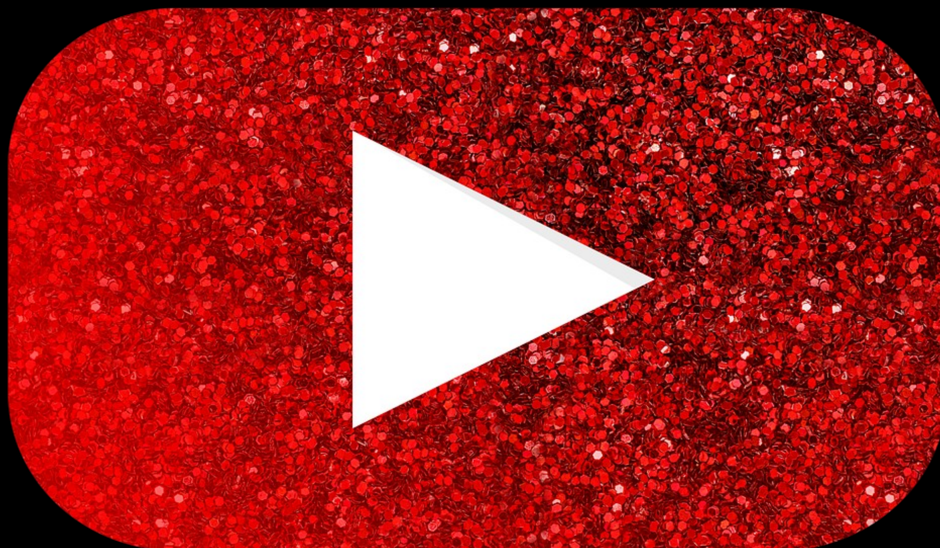
RICORDATEVI SOLO CHE I TICKET NON UTILIZZATI
SI AZZERANO CON IL NUOVO MESE
E NON POTRANNO ESSERE ACCUMULATI

AntaGamers

ANTAGAMERS SU YOUTUBE

Vi basterà cliccare sul simbolo qui sotto per accedere al canale Youtube di AntaGamers, dove potrete trovare numerose rubriche a tema videogiochi.

Buona visione!



IL VIDEO DEL NUMERO

Il video che vi segnalo è la terza puntata della nuova edizione del quizzettone con ospiti Giancarlo JH Calzetta e Mirko TMB Marangon.



ARRETRATI 1-18

Vi ricordo che questi numeri **non sono** disponibili gratuitamente in quanto sono stati inviati solo agli abbonati paganti e, per correttezza nei loro confronti, vi verranno forniti solo a seguito di una piccola donazione, pari ad 1 Euro a numero.



Se siete interessati agli arretrati
(tutti o solo alcuni numeri)
potete scrivere a

antagamers99@gmail.com

ARRETRATI 19-39

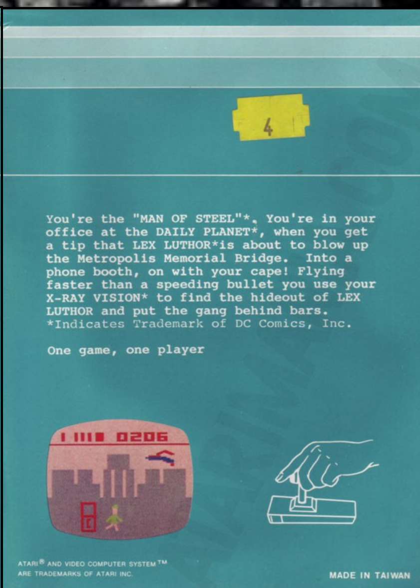
Dal numero 19 in poi la rivista viene distribuita in forma totalmente gratuita. E' quindi possibile scaricare la copia di vostro interesse cliccando sulla copertina qui sotto.



SCATOLE BRUTTE DA TAIWAN PER CHUDERE MALE LA RIVISTA

In questa pagina potete ammirare le confezioni di giochi per Atari 2600 identificate come "Cooper Black" dal sito atarimania.com. Dietro questo nome si cela una ditta di Taiwan che negli anni ottanta ha immesso sul mercato (non è chiaro con quanta legalità) cartucce per la gloriosa console Atari riciclando titoli già usciti, anche famosissimi, ma cambiandone spesso il nome e (questo è il punto che ci interessa) proponendoli con illustrazioni sulla scatola decisamente discutibili. Buona (si fa per dire) visione



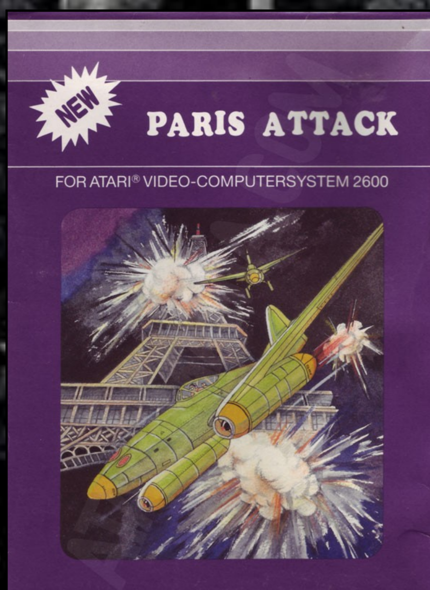


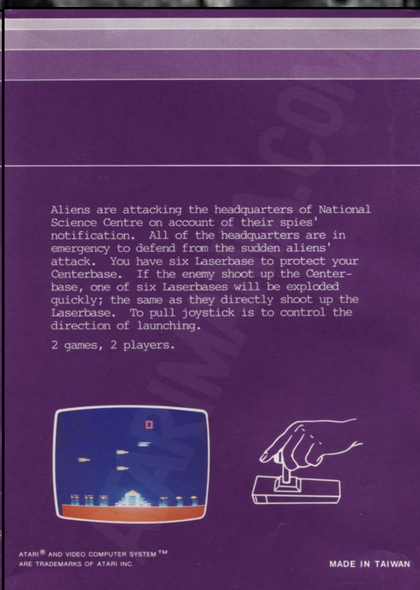


Ed ecco Super Man (staccato che sennò DC Comics inchiappetta i nostri amici di Taiwan). La copertina mostra una specie di Capitan Futuro dei poveri che spara a casaccio per aria con una pistola dal calibro spropositato, forse per festeggiare il capodanno.

Sullo sfondo un robot si accorge di essere inquadrato durante la diretta e saluta la famiglia a casa (ma col pugno chiuso, che da lui son tutti comunisti!)

La copertina fuorviante è ancor più insensata perché sul retro della stessa scatola viene dichiarato che il gioco è proprio quello "dell'uomo d'acciaio" con tanto di asterischi su tutte le parole che sono di proprietà di Dc Comics (compresa la parola "X-Ray Vision"!). Ma perché????







Parigi è sotto attacco e l'obbiettivo del bombardamento sembra essere la torre Eiffel. Nell'immagine infatti viene colpita da gavettoni pieni di latte in polvere, sganciati da aerei progettati per l'occasione da bambini di quinta elementare del Terzo Reich!

Poi nella descrizione del gioco non ci sono tedeschi o guerre mondiali e, per la cronaca, Parigi non viene nemmeno citata, bensì troviamo gli alieni che attaccano il famoso "National Science Centre"... vabbè. Ma che gioco sarà mai?

E' M.A.D. della US Games. Un incrocio tra Missile Command e Space Invaders piuttosto bruttino. Unica vera chicca del titolo era il gioco a due giocatori dove il secondo player controllava i nemici, in un confronto che potremmo definire... "asimmetrico"!

L'ALTRA COPERTINA...



N.40 MARZO-APRILE 2023

SPECIALE EDICOLANTA

PC vs CONSOLE NEL 2001

Da EGM n.6



SUPERFROG



OFF TOPIC...

THE LAST OF US

PICARD (III STAGIONE)

Inoltre in questo numero:

CHOPPER COMMAND - BEAUTY AND THE BEAST

SILKWORM - SYNDICATE WARS





QUESTO NUMERO VALE UNO O DUE CAFFE'?

LE PAGINE CHE HAI APPENA LETTO RICHIEDONO MOLTE ORE DI LAVORO OGNI MESE.

SE TI HANNO INTRATTENUTO PIACEVOLMENTE CONSIDERA DI SUPPORTARE IL PROGETTO CON UNA DONAZIONE MENSILE REGISTRANDOTI SU:
WWW.PATREON.COM/ANTAGAMERS

se preferisci puoi fare una singola donazione utilizzando PayPal sul conto
antagamers99@gmail.com